Easy PC

Se vinde numai cu revista

BIBLIORAFT

GRATUIT

15 000 LEI
(revistă și biblioraft)

Easy PC – numărul 3

Easy PC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

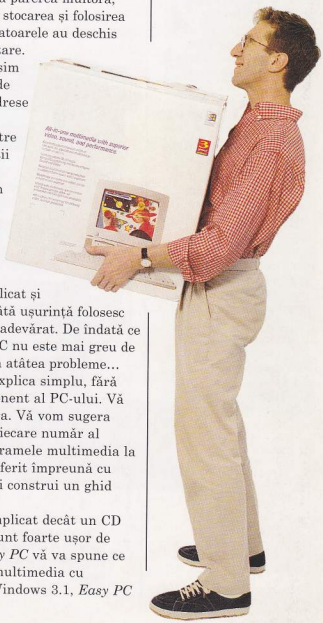
PREGĂTIREA

Bun venit!

Easy PC este un ghid esențial pentru toți cei care folosesc computerul acasă sau la birou, dar, înainte de toate, este un ghid al familiei. Calculatoarele nu mai reprezintă un lux. Le folosim cu toții, într-un fel sau altul. După părerea multora, calculatoarele sunt indispensabile pentru stocarea și folosirea de informații, dar și pentru jocuri. Calculatoarele au deschis orizonturi complet noi cu privire la modalitățile de învățare.

Problemele zilnice pot fi rezolvate mai ușor dacă folosim un computer. Putem redacta scrisori, ne putem ocupa de finanțele familiei sau putem crea agende cu nume și adrese de telefon. Mai presus de toate, însă, cu un computer multimedia, putem face o grămadă de lucruri noi. Printre acestea se numără găsirea cu ușurință a unor informații sau prezentarea de imagini, efecte sonore și filme.

Mai există și Internetul, care vă permite să căutați în întreaga lume informații legate de orice subiect, de la fotbal la prezentările de modă. Iar aceste informații nu vă costă mai mult decât o convorbire locală. Puteți intra în legătură și puteți schimba informații cu utilizatorii de PC din întreaga lume.



Pentru mulți dintre noi, calculatoarele sunt ceva complicat și înspăimântător. Cu toate acestea, cei care au văzut cu câtă ușurință folosesc copiii calculatoarele la școală știu că acest lucru nu este adevărat. De îndată ce v-ați familiarizat cu jargonul specific, veți vedea că un PC nu este mai greu de folosit decât faxul sau aparatul video și vă poate ajuta în atâtea probleme...

Easy PC vă va ajuta să înțelegeți limbajul PC. Vom explica simplu, fără termeni complicați la ce servește fiecare element component al PC-ului. Vă vom arăta care sunt produsele pe care le puteți cumpăra. Vă vom sugera activități utile și distractive pe care le puteți încerca. Fiecare număr al revistei se va concentra asupra unui subiect, de la programele multimedia la tipărirea la imprimantă. Folosind bibliotaftul gratuit, oferit împreună cu numărul trei, veți putea colecționa fiecare număr și veți construi un ghid complet.

Cu *Easy PC*, veți afla că un CD-ROM nu este mai complicat decât un CD player și că detaliile legate de memoria computerului sunt foarte ușor de înțeles. Tipurile de calculatoare se schimbă mereu. *Easy PC* vă va spune ce computer să alegeți și de ce. Fie că aveți un computer multimedia cu Microsoft Windows 98 sau un computer mai vechi, cu Windows 3.1, *Easy PC* vă va ajuta să-l folosiți la maxim! ●

Ce este un PC?

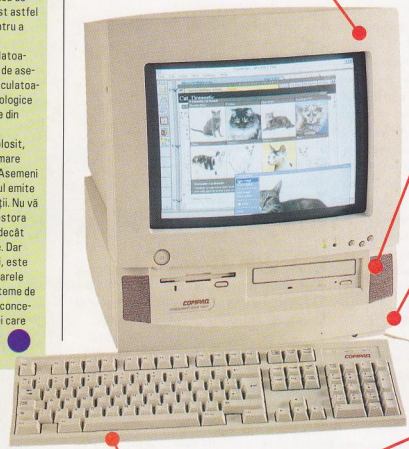
PC-uri ecologice

În ciuda tehnologiei de vârf folosite, firmele producătoare de calculatoare sunt conștiente că trebuie să reducă impactul lor asupra mediului înconjurător. Companiile cu adevărat serioase au grijă ca ambalajul și materialele plastice folosite să fie reciclabile. Calculatoarele cu „placă de bază ecologică" au fost astfel concepute tocmai pentru a proteja mediul.

Nici operarea calculatoarelor nu a fost ocolită de asemenea preocupări. Calculatoarele și monitoarele ecologice închid automat o parte din sistem atunci când computerul nu este folosit, economisind astfel o mare cantitate de energie. Asemeni ecranului TV, monitorul emite mici cantități de radiații. Nu vă faceți grijă! Nivelul acestora este mult mai scăzut decât cel al radiațiilor solare. Dar dacă vreți să fiți siguri, este bine să știți că monitoarele „low radiation" au sisteme de filtrare suplimentare, concepute special pentru cei care petrec multe ore pe zi în fața computerului.

Un PC este alcătuit din două elemente principale: componentele hardware și programele software. Elementele hardware sunt părți ale computerului pe care le puteți atinge, pipăi sau vedea. Computerul în sine, monitorul, imprimanta, mouse-ul, modem-ul, plăcile atașate computerului, ba chiar și cablurile sunt elemente hardware.

Monitorul **afișează imaginea, de obicei color, pe ecran. Calculatoarele portabile folosesc afișaj video pe bază de cristale lichide (LCD), care nu se bazează pe același tip de tehnologie ca al monitoarelor standard. Imaginea conține mai puține detalii, dar consumă mai puțin curent electric.**



Computerul poate avea și *difuzoare* interne sau externe, pe care le puteți folosi pentru îmbunătățirea calității sunetului stereo atunci când ascultați un CD sau când vă jucați pur și simplu.

Carcasa **conține principalele componente electronice ale computerului, piesele suplimentare, hard disc-ul, memoria RAM și plăcile video.**

Tastatura **servește la introducerea textului și a cifrelor, dar și la controlul programelor și la deplasarea cursorului pe ecran.**

Mouse-**ul este folosit pentru controlarea programelor și pentru deplasarea pe ecran a cursorului. Aveți nevoie de un suport de mouse cu o suprafață ușor rugoasă pentru ca mouse-ul să poată fi mișcat ușor. Acest suport se numește mouse-pad; el va evita și murdărirea bilei mouse-ului.**

De ce un PC?

Cei mai mulţi îşi cumpără computere desktop, adică computere care stau în permanenţă pe birou, spre deosebire de calculatoarele portabile – laptop-urile, care pot fi transportate oriunde. Pe lângă PC, veţi mai avea nevoie, probabil, de componente hardware suplimentare, numite dispozitive periferice, cum ar fi imprimanta sau modemul.

Imprimanta tipăreşte, adică imprimă documentele pe hârtie. Există imprimante alb-negru şi imprimante color, imprimante fixe şi imprimante portabile, imprimante ieftine, dar şi imprimante scumpe, de calitate superioară.

Computerul poate avea şi un *modem*, prin care se conectează la reţeaua telefonică. Modemul vă permite să intraţi în comunitatea internaţională a utilizatorilor de calculatoare sau să primiţi şi să trimiteţi faxuri.

Computerul pe care îl cunoaştem sub denumirea de PC a fost construit în jurul proiectului conceput iniţial de IBM. Deoarece pentru IBM era mai puţin important dacă ideile sale de bază erau folosite şi de către alţi oameni, multe alte firme au început să producă calculatoare personale, PC-uri adică, computere care copiau modul de funcţionare al computerelor IBM. Pe măsură ce apăreau tot mai multe astfel de copii – denumite clone – pe piaţă, tot mai multe companii de software au decis să înceapă crearea de programe pentru acestea. La rândul lor, programele au încurajat firmele producătoare să crească numărul calculatoarelor de tip IBM.

Lucrurile au evoluat atât de mult, încât, astăzi, calculatoarele, componentele şi programele PC sunt produse de sute de mii de astfel de organizaţii, făcând din PC cel mai bine vândut tip de computer din lume. Iată de ce ne vom concentra asupra produselor PC în fiecare număr al revistei noastre. Dacă este PC, computerul va funcţiona la fel şi va include cam acelaşi tip de programe, fie că este produs de Hewlett Packard sau de Zenith.

Apple Macintosh

Compania Apple a început să producă propriul tip de computer personal cam în perioada în care se năştea şi PC-ul. Arhitectura sa de sistem era incompatibilă cu componentele hard şi cu programele unui PC. Apple avea, însă, un avantaj care i-a adus succesul. A fost prima companie care a creat o interfaţă grafică cu utilizatorul, folosind imagini şi ferestre cu mult timp înainte ca Microsoft Windows să devină popular. De asemenea, a creat aparate plug-and-play. Aceasta înseamnă că nu mai trebuia să cumpăraţi atât de multe componente suplimentare pentru a realiza scopul dorit. Computerele Apple aveau deja, spre exemplu, capacităţi audio şi aceasta le făcea mai distractive şi mai uşor de folosit, spre deosebire de primele PC-uri.

Computerul, denumit pe scurt Mac, a devenit preferatul celor care lucrau în domeniile mai creative, cum ar fi arhitectura, muzica şi design-ul. Aceşti oameni aveau nevoie de un computer puternic şi uşor de folosit. Calculatoarele Mac au rămas principala alternativă la PC. Nu există prea multe tipuri de astfel de computere, deoarece, spre deosebire de IBM, compania Apple a privit cu mai multă reticenţă copierea design-ului computerelor sale.

Restul computerelor

În timp ce multe firme producătoare au păstrat design-ul calculatoarelor IBM, altele şi-au creat şi dezvoltat propriile sisteme. Acestea nu erau compatibile cu PC, astfel încât componentele hardware şi programele create pentru un sistem nu puteau fi folosite în altele. Eliberate, însă, de concepţia de lucru a IBM, aceste firme puteau produce calculatoare mai bune din multe puncte de vedere. Acestea sunt mai ieftine, au jocuri mai bune sau sunet şi grafică mai performante. Multe dintre aceste sisteme erau, şi mai sunt încă, excelente, însă tind să fie folosite, în special, de către oamenii interesaţi de o anumită funcţie a computerului, adică tind să devină specializate.

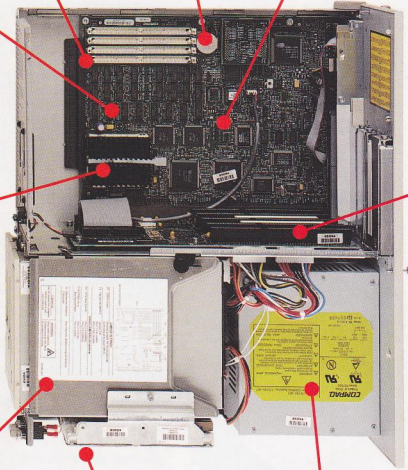
În interiorul PC-ului

Placa de bază conține toate circuitele computerului, inclusiv principala unitate de prelucrare. Tot aici se găsește și cipul *BIOS* (Basic Input/Output System). Acest cip verifică dacă toate elementele computerului comunică între ele. El conține în permanență instrucțiunile pe care computerul trebuie să le urmeze atunci când este pornit și încarcă sistemul de operare de pe hard disc. De asemenea, transformă instrucțiunile complexe ale procesorului în informații care pot fi înțelese de alte dispozitive, cum ar fi tastatura.

Computerul folosește o mică *baterie* reîncărcabilă pentru alimentarea cu energie electrică a unor cipuri de memorie speciale, atunci când computerul nu este în stare de funcționare. Aceste cipuri stochează informații, cum ar fi cele legate de configurarea computerului sau de dată.

Cipuri de memorie suplimentară pot fi introduse în *sloturile de rezervă* pentru a mări capacitatea de memorie internă a computerului.

Cipurile de memorie (*RAM* Random Access Memory) sunt folosite de computer pentru stocarea temporară a programului curent și a tuturor datelor cu care lucrați. RAM-ul se măsoară în măsoară în megaocteți (Mb, megabytes).



Sloturile de extensie servesc la introducerea plăcilor suplimentare destinate funcțiilor speciale ca, de exemplu, fax/ modem.

Procesorul (*CPU*, Central Processing Unit) reprezintă nucleul unui computer. Toate calculele efective sunt realizate de CPU.

Unitatea *CD-ROM* devine un element standard pentru majoritatea calculatoarelor multimedia.

În cazul acestui computer, unitatea de *hard disc* se află sub unitatea CD-ROM. Hardul, cum mai este denumit pe scurt, este principalul mediu de stocare a datelor și programelor. Datele sunt înregistrate pe un disc mic, acoperit cu materiale magnetice similare materialului care acoperă pelicula unei casete audio. Dimensiunea hard disc-ului se măsoară în megaocteți (Mb).

Sursa de alimentare convertește tensiunea de 220 V a rețelei în tensiuni mici, de 5 și 12 V, necesare plăcii de bază, unităților de disc și plăcilor suplimentare introduse în sloturile de extensie.

Intrări

Procesul de prelucrare a datelor cuprinde trei elemente: intrarea, prelucrarea și ieșirea. Intrările înseamnă că informațiile sunt introduse în computer și vi se permite controlul asupra instrucțiunilor pe care le-ați transmis computerului. Prelucrarea executată de programe și de procesor, urmează instrucțiunile pe care i le-ați dat computerului pentru a acționa asupra datelor în diferite moduri. În sfârșit, prin procesul de ieșire, vă sunt transmise rezultatele.

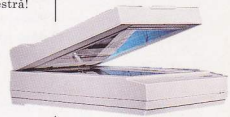
Tastatura și mouse-ul

Dispozitivele de intrare cele mai cunoscute sunt tastatura și mouse-ul. Tastatura este esențială pentru introducerea textului și a cifrelor. Cuprinde taste alfabetice și numerice, taste de control, care permit executarea unor operațiuni specifice, dar și taste cu săgeți, pentru deplasarea cursorului pe ecran. Mouse-ul este mai bun pentru navigarea pe ecran și pentru programele de desenare sau grafică.

Sunetul

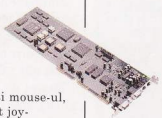
Plăcile de sunet transformă sunetul în informație digitală. Sunetul este preluat de la CD-uri, echipamente hi-fi sau de la un microfon și este convertit în sunete audio digitale în același mod în care un sunet este înregistrat într-un studio pe CD. Placa de sunet poate prelua sunete reale, dar și informații MIDI (Musical Instrument Digital Interface) folosite de sintetizatoare și claviaturi electronice. Astfel, un PC poate deveni nucleul unui studio muzical personal. Dacă aveți o placă de sunet potrivită, puteți lega un sistem MIDI la computer, apoi cablurile pentru instrumente și iată că v-ați aranjat o orchestră!

Scannere



În cazul imaginilor, locul plăcilor de sunet este luat de scannere. Acestea folosesc senzori pentru citirea culorilor și luminozității unei imagini tipărite sau unui diapozitiv. Rezultatul este o versiune digitală a imaginii, care este apoi transmisă computerului. Modul în care scanerul scanează imaginea în computer seamănă cu cel al copiatoarelor. Imaginea va fi, apoi, afișată pe ecran. Puteți cumpăra scanere manuale, foarte ieftine, pe care le puteți folosi chiar pe computerul dvs.

Plăcile video și TV



Există plăci de intrare video și TV, astfel încât puteți urmări sau chiar înregistra programe TV sau casete video pe computerul personal.

Joystick-urile

Pe lângă dispozitivele de intrare generale, cum ar fi tastatura și mouse-ul, există și altele, destinate aplicațiilor speciale. Acestea sunt joystick-urile și dispozitivele de pilotare pentru jocuri și simulatoare de zbor (programe care simulează pilotarea unui avion).

Alte calculatoare

Nu numai dumneavoastră puteți comunica cu computerul pe care îl aveți, ci și alte calculatoare. În multe birouri, calculatoarele sunt legate între ele și formează ceea ce se numește o rețea. Odată ce ați fost conectați, puteți citi informații de la celelalte calculatoare din rețea și le puteți prelucra pe propriul computer.

Nu este absolut necesar ca toate calculatoarele să se afle în aceeași clădire. Folosind un modem, care vă conectează computerul la rețeaua telefonică, puteți accesa orice computer din lume și primi informații sub formă de mesaje și fișiere. Pe acest principiu se bazează Internetul, care folosește sistemul telefonic național și internațional pentru a crea o rețea internațională de calculatoare de toate tipurile. Internetul conține orice tip de informație pe care ați dori să o aveți în computerul dumneavoastră.

Dintr-o ochire

- Tastatură
- Mouse
- Scanner
- Joystick
- Plăci TV/video
- Modem

Ieșiri

Dintr-o ochire

- Monitor
- Imprimantă cu laser, cu jet de cerneală
- Placă de sunet
- Boxe/căști audio

Intrarea informațiilor și prelucrarea lor ar fi un exercițiu inutil dacă nu ar avea rezultate concrete. Ca și în cazul sistemelor de intrare, există câteva dispozitive de ieșire foarte bine cunoscute. Nu puteți lucra, desigur, fără un monitor. În ceea ce privește imprimanta sau placa de sunet, le puteți cumpăra mai târziu. Cu toate acestea, dacă vreți să le cumpărați de la bun început, poate veți afla că le puteți cumpăra mai avantajos chiar de la furnizorul computerului.

Monitoarele

Nu există computere fără monitor sau display cum mai este el denumit. Display-ul calculatoarelor este un monitor color, care seamănă foarte mult cu un televizor color mic. Mai întâi, computerul trimite informații plăcii video din interiorul său, iar aceasta le transformă într-un semnal video pe care monitorul îl va afișa sub formă de imagini. De-a lungul anilor, calitatea imaginilor pe care le produce un computer a crescut foarte mult. Primele PC-uri afișau numai texte monocolore, în timp ce astăzi, plăcile video și monitoarele pot produce mai multe detalii decât un televizor bun, în peste 16 milioane de culori. Calculatoarele portabile au un display cu ecran plat care folosește tehnologie similară cu cea a calculatoarelor de buzunar. Diferența este că ecranul acestor calculatoare poate afișa nu numai cifre, ci și imagini. Sunt atât alb-negru, cât și color.

Imprimante

Imprimanta face același lucru ca și monitorul, numai că textul și imaginile sunt imprimate pe hârtie și nu afișate pe ecran.

Imprimantele cu jet de cerneală stropesc hârtia cu jet de cerneală. Sunt silențioase și au rezultate excelente. Unele dintre ele se găsesc și în varianta color, și nu sunt foarte scumpe.

Modul de funcționare al imprimantelor laser seamănă foarte mult cu cel al copiatoarelor. Sunt silențioase și produc imprimări de mare calitate; sunt ideale pentru grafică și tehnoredactare.

Prelucrarea

Prelucrarea este treaba programelor și a procesorului. Preia informațiile introduse și le prelucrează așa cum doriți. Există o gamă largă de programe care pot efectua diferite operațiuni cu diverse tipuri de informații, de la prelucrare de text, la pictură sau interpretare muzicală pe sintetizator, prin intermediul computerului. Capitolul despre programe vă va da o idee despre gama de programe disponibile la ora actuală pe piață. Indiferent, însă, de procedeu, orice program produce un rezultat, care trebuie preluat de dispozitivele de ieșire pentru a putea fi vizualizat sau ascultat.

Boxe și căști audio

Nu are rost să vă cumpărați o placă de sunet dacă nu puteți asculta rezultatul. Deci aveți nevoie de căști sau de boxe audio. Probabil că va trebui să le cumpărați separat. S-ar putea să descoperiți că aveți deja căști audio destinate combinei muzicale, care se potrivesc și computerului pe care îl aveți. Puteți cumpăra diferite tipuri de boxe, în funcție de calitatea sunetului dorit.

Programele (software)

Software (sau soft) este denumirea colectivă pentru toate tipurile de aplicații pentru computer. Programele sunt un set uriaș de instrucțiuni, datorită cărora computerul dumneavoastră poate realiza ceva util. Acestea îi arată computerului ce trebuie să facă cu informațiile introduse, ce trebuie să afișeze pe ecran și ce trebuie să printeze.

Programele soft sunt furnizate pe dischete sau CD-uri, de unde sunt transferate pe hard discul computerului. Dacă veți cumpăra un PC, veți descoperi că sistemele soft importante, cum ar fi Windows, au fost deja încărcate pe hard.

Dacă doriți să lucrați cu un anumit program, cum ar fi un program de scriere sau de prelucrare a textelor, deschideți computerul și alegeți-l pe cel de care aveți nevoie. Programele sunt reprezentate pe ecran printr-o mică imagine (icon). Computerul găsește programul pe hard, îl încarcă în memorie și îl pregătește pentru lucru.

În *Easy PC*, ne concentrăm asupra programelor pentru Microsoft Windows, care este, în prezent, cel mai folosit sistem de operare pentru PC. Windows vă oferă grafice, imagini, iconuri și liste de opțiuni denumite meniuri, care îl fac foarte ușor de folosit. Acest tip de programe software se numește interfață grafică (GUI – Graphical User Interface). Priviți ecranul. Ceea ce vedeți este ceea ce veți obține când veți printa. Windows este un exemplu tipic de program WYSIWYG (What You See Is What You Get).

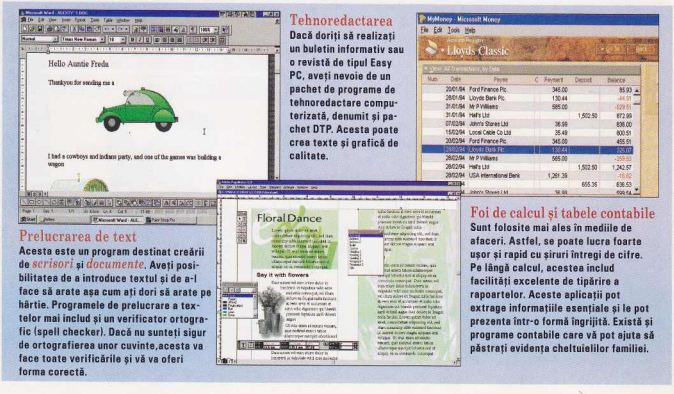
În cazul în care cumpărați program compatibile Windows, acestea vor rula sub Windows. Odată ce ați învățat să lucrați cu Windows, vă puteți descurca cu orice soft compatibil Windows, oricât de necunoscut ar fi pentru dumneavoastră.

Există programe pentru absolut orice. Fiecărei categorii principale de aplicații îi vom dedica un număr din *Easy PC*. Vă prezentăm aici o vedere de ansamblu asupra celor mai importante tipuri de soft.

Programe gratuite!

Unele companii își vând programele după ce le lasă cumpărătorilor o perioadă pentru testare. Acest lucru se numește shareware. Astfel de programe sunt disponibile la preturi foarte mici. Pot fi copiate sau împrumutate altora. Uneori, acestea sunt programe complete, spre deosebire de altele care pot avea limitări, astfel încât ar putea permite prelucrarea unui text, dar nu și tipărirea lui.

Dacă toată lumea respectă regulile, sistemul shareware poate fi avantajos. Vi se pune la dispoziție o versiune a unui program, cu majoritatea caracteristicilor pe care acesta le poate oferi. Vi se dă posibilitatea să îl testați o vreme pe propriul computer. Dacă vă place, trimiteți o cerere de cumpărare companiei de software. Veți primi o versiune completă a programului sau un cod numeric care vă autorizează să folosiți programul în continuare.



Tehnoredactarea

Dacă doriți să realizați un buletin informativ sau o revistă de tipul Easy PC, aveți nevoie de un pachet de programe de tehnoredactare computerizată, denumit și pachet DTP. Acesta poate crea texte și grafică de calitate.

Prelucrarea de text

Acesta este un program destinat creării de *scrisori* și *documente*. Aveți posibilitatea de a introduce textul și de a-l face să arate așa cum ați dori să arate pe hârtie. Programele de prelucrare a textelor mai includ și un verificator ortografic (spell checker). Dacă nu sunteți sigur de ortografierea unor cuvinte,acesta va face toate verificările și vă va oferi forma corectă.

Foi de calcul și tabele contabile

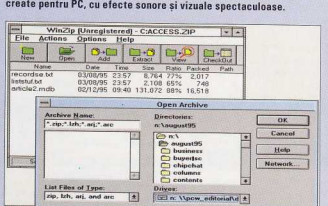
Sunt folosite mai ales în mediile de afaceri. Astfel, se poate lucra foarte ușor și rapid cu șiruri întregi de cifre. Pe lângă calcul, acestea includ facilități excelente de tipărire a raporatelor. Aceste aplicații pot extrage informațiile esențiale și le pot prezenta într-o formă ingrijită. Există și programe contabile care vă pot ajuta să păstrați evidența cheltuielilor familiei.

Grafică

Programele grafice oferă posibilităţi nelimitate, de la crearea propriilor imagini, la retuşarea unor fotografii. Programele de desenare şi proiectare asistată de computer (CAD) sunt ideale pentru crearea unor planuri şi desene de o mare acurateţe. Programele CAD sunt, de obicei, mai sofisticate decât cele de desenare obişnuite. Pot avea capacitatea de a desena în două sau trei dimensiuni şi sunt folosite, în general, de arhitecţi sau ingineri proiectanţi.

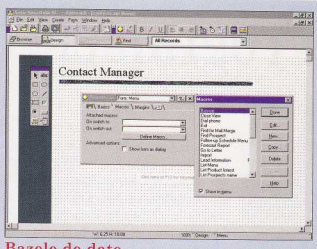
Jocuri

Pentru unii, jocurile sunt cea mai bună motivaţie pentru a-şi cumpăra un computer. Majoritatea titlurilor disponibile pentru consolele de jocuri au şi versiuni de PC. De asemenea, există şi jocuri special create pentru PC, cu efecte sonore şi vizuale spectaculoase.



Utilitarele

Ca orice alt echipament, şi computerul dumneavoastră are nevoie de întreţinere. Pentru a-l întreţine, însă, nu aveţi nevoie de o şurubelniţă, ci de programe utilitare. Acestea vă ajută să verificaţi dacă totul este în stare de funcţionare. Vă pot organiza hard discul sau pot elimina programele nedorite. Vor face salvări de siguranţă ale fişierelor şi vor detecta eventualii viruşi.



Bazele de date

Acestea sunt programe care vă ajută să stocaţi diferite tipuri de liste şi să găsiţi imediat ce doriţi. În aceste baze de date, puteţi să încărcaţi oricât de multe informaţii doriţi şi să-i cereţi programului să sorteze înregistrările. Într-o agendă, de exemplu, veţi putea găsi uşor un număr de telefon ataşat unui nume.

Programele de comunicaţie

Din ce în ce mai mult, oamenii doresc să îşi folosească calculatoarele pentru a comunica unii cu alţii. Există foarte multe programe de comunicaţii. Acestea „vânează" pe Internet calculatoarele din întreaga lume, care ar putea conţine informaţiile care vă interesează. Puteţi folosi Internetul pentru a afla informaţii despre absolut orice domeniu.

Edutainment

Acest sistem îmbină educaţia cu amuzamentul (entertainment). **Acoperă teme foarte variate, de la arhitectură şi animale, la roboţi şi lucrări de referinţă. Adesea, textul, grafica, sunetul, muzica, animaţia şi clipurile video sunt reunite într-un singur program.**

Ca să funcționeze...

Unele programe pot fi folosite și pe un computer foarte modest. Altele, însă, au nevoie de un consum mare de resurse: energie și memorie sau de accesorii suplimentare, cum ar fi plăcile de sunet. Verificați pe spatele cutiei dacă programul respectiv se potrivește computerului pe care îl aveți. Veți afla cât de puternic este și de ce facilități aveți nevoie pentru ca programul respectiv să poată rula. Dacă este folosită expresia „se recomandă", fiți foarte atenți! De exemplu, s-ar putea să aflați că rularea programului necesită 3Mb de RAM, dar se recomandă 10Mb. De obicei, acest lucru înseamnă că programul are nevoie de 10Mb pentru a rula conform așteptărilor.

- Tipul de procesor de prelucrare de pe computer. Aveți nevoie de un Pentium II MMX 233MHz, cel puțin. Un procesor mai rapid va fi și mai bun.
- Cantitatea de memorie necesară. Computerul dvs. trebuie să aibă cel puțin 32 Mb. Cu mai mulți Mb de memorie, programele vor fi rulate cu atât mai ușor.
- Cât de mare este hard discul? Dimensiunea minimă ar trebui să fie 3 Gb. Cumpărați un hard disc cât mai mare, veți avea cu ce să îl umpleți.
- Computerul poate avea o carcasă de tip desktop, standard, care îi permite computerului să stea pe orizontală, pe birou sau o carcasă de tip tower, verticală.
- Placa video ar trebui să fie SVGA.
- Dispozitivele de intrare și ieșire pentru conectarea computerului la mouse, imprimantă sau alte dispozitive externe.
- Computerul este livrat împreună cu un mouse și o tastatură.
- Sloturile de rezervă pentru conectarea altor sisteme ca, de exemplu, modem-ul. Există trei tipuri de sloturi: ISA, VESA (VLB) și PCI. Preferați sloturile VLB, PCI sau combinația VLB/PCI.
- Circuitele prezintă riscuri minime pentru mediu și includ o caracteristică tehnică de gestionare a consumului.

- Asigurați-vă că prețul din reclamă este cel real (dacă are TVA).
- Unitatea floppy este folosită pentru încărcarea și stocarea programelor.
- Dimensiunea monitorului. Monitoarele de 14 inci sau 15 inci sunt cele uzuale pentru utilizarea zilnică.
- Placa de sunet este, de asemenea, o opțiune, dar una esențială în cazul jocurilor și a programelor multimedia. Vă recomandăm să cumpărați una cât mai performantă.
- Unitatea CD-ROM este opțională, dar aveți din ce în ce mai multă nevoie de ea pentru programele multimedia. Vă recomandăm să o cumpărați.
- În prezent, majoritatea calculatoarelor sunt livrate împreună cu sistemul de operare Windows 98. Unele firme producătoare mai adaugă și alte programe soft, ceea ce reprezintă o modalitate ieftină de a obține principalele programe de prelucrare a textelor, de creare a unor baze de date etc. Programele trebuie să aibă și manuale de folosire.
- Garanțiile variază de la caz la caz, astfel încât ar fi mai bine să-i cereți furnizorului să specifice termenii garanției. Computerul poate fi reparat domiciliu sau la sediul firmei furnizoare. În ultimul caz, verificați dacă firma vă poate împrumuta un alt computer în perioada reparației.

Ce cumpărați?

Trebuie să priviți PC-ul ca pe o mașină necesară pentru rularea programelor instalate. În primul rând, trebuie să vă hotărâți ce scop doriți să atingeți prin cumpărarea lui și, apoi, trebuie să vedeți ce software vă trebuie pentru asta. După aceea, vă puteți alege un calculator care va fi capabil să ruleze acel software. Ultima versiune pentru Windows este cea din 1998, adică Windows '98. Acesta este un sistem de operare. El este punctul de pornire, deoarece controlează toate programele pe care doriți să vi le instalați ulterior pe computer. Singurul său inconvenient este că, pentru a avea o interfață atât de simplă cu utilizatorul, consumă foarte multe resurse chiar înainte de a începe să rulați orice alt program. Aceasta înseamnă că este necesar să cumpărați un computer performant, care să aibă suficientă memorie să poată rula și alte programe pe lângă sistemul de operare Windows '98.

Cea mai simplă metodă de a vă da seama dacă aveți un computer lent, este viteza cu care apar imagini noi pe ecran. Apăsați o tastă și, dacă în locul unei reacții rapide, veți observa ca hardul computerului se rotește secunde în șir înainte să apară ceva concret pe ecran, atunci înseamnă că PC-ul dvs. este lent. La jocuri, această încetineală este cu atât mai supărătoare, pentru că animația și filmele sunt prea lente, iar sunetul va fi întrerupt, distorsionat.

Pentru a evita aceste neplăceri trebuie să cumpărați un computer cu un procesor de cel puțin 233 MHz și măcar 32 MB de RAM. Cu cât procesorul este mai puternic, cu atât vor rula mai repede programele instalate pe computerul dvs. El va fi capabil să ruleze și programe care vor apare ulterior, adică mai pretențioase. Majoritatea oamenilor sunt

Ce model de computer vi se potrivește?

Calculatoarele sunt realizate într-o varietate largă de forme și dimensiuni, iar computerul pe care-l cumpărați va depinde de utilizarea pe care doriți să i-o dați, dar și de resursele financiare de care dispuneți.

Calculatoarele notebook

Sunt calculatoare portabile care sunt atât de mici încât pot să încapă într-o servietă. Ele pot fi la fel de puternice și performante ca și calculatoarele desktop obișnuite, dar sunt cu mult mai scumpe.

Calculatoarele palmtop

Aceste calculatoare seamănă foarte mult cu agendele electronice și sunt calculatoare de buzunar care utilizează o tastatură miniaturală. Sunt mai potrivite pentru a lua note și pentru utilizarea lor ca agendă, decât pentru operații complexe.

uimiți cât de mult poate să conteze cantitatea de RAM pe care o are calculatorul. Multe computere sunt vândute cu 16 MB de RAM ca standard deoarece sunt mai ieftine. Dar această cantitate de RAM este pur și simplu insuficientă pentru rularea programelor sub Windows '98. Așa că, trebuie să optați pentru minim 32 MB de RAM. Puteți chiar adăuga memorie suplimentară prin cumpărarea și instalarea mai multor module de memorie. Veți obține astfel o performanță mai bună a computerului dvs.

Cea de-a doua componentă principală la care trebuie neapărat să vă gândiți înainte de a cumpăra un computer este mărimea hard-ului. Hardul este locul unde sunt stocate fizic programele. Din moment ce unele programe sau pachete de programe pot folosi mai mult de 200-300 Mb, iar unele chiar și mai mult spațiu, aveți nevoie de un hard de minimum 3-4 Gb. Poate vi se pare mult, dar fiți fără grijă, în curând vi se va părea prea mic pentru cantitatea de informație pe care veți dori să o stocați.

Toate computerele au o tastatură, un mouse, o placă video SVGA (Super Video Graphics Array), monitor și, eventual, un kit multimedia (CD-ROM și placă de sunet). De asemenea, există o gamă largă de echipamente periferice care v-ar putea fi utile. De exemplu, dacă doriți să trimiteți sau să primiți faxuri pe PC, sau dacă doriți să vă conectați la Internet, vă trebuie un fax-modem care să facă legătura între PC și linia telefonică.

Merită, de asemenea, să comparați pachetul de programe pe care-l oferă împreună cu calculatorul diverse companii furnizoare. Această metodă de achiziționare a softului este economicoasă și avantajoasă.

Calculatoarele desktop

Sunt cele mai des întâlnite PC-uri. Ele se află așezate de obicei pe birou și sunt alimentate în permanență de la rețea. Sunt compuse dintr-o carcasă în care se află principalele componentele electronice și, separat, un mouse, o tastatură, un monitor. Tendința actuală în rândul producătorilor de computere este de a vinde produse cât mai compacte, care cuprind principalele componente electronice într-o singură carcasă. În viitorul apropiat, se vor cumpăra din ce în ce mai multe calculatoare cu fax modem, multimedia, TV, telefon ca produs „all-in-one" (tot-în-unul).

Desktopurile au cel mai bun raport calitate-preț deoarece upgradarea lor se poate face cu ușurință și pot fi ușor folosite atât la birou cât și acasă, pentru jocuri, dar și pentru contabilitate, proiectare, simulare. Partea bună la alegerea unui calculator desktop compatibil IBM este că toate aceste calculatoare au un standard comun și piesele lor componente sunt interschimbabile. Înseamnă că puteți cumpăra memorie RAM suplimentară, o placă audio sau video mai performantă, precum și alte periferice (imprimante, unități de CD) de la o gamă largă de furnizori și veți fi siguri ca ele se potrivesc computerului dvs.

De unde să cumpărați?

Acum, după ce ați hotărât că locuința dvs. nu mai este completă fără un PC, trebuie să hotărâți care este cel mai bun loc de unde să cumpărați unul. Piața românească abundă de oferte. Dar nici un vânzător nu este consacrat ca cel mai bun, așa că trebuie să faceți o prospecție serioasă a ofertelor înainte de a alege.

Înainte de cumpărare

1. Hotărâți-vă care este configurația pe care o doriți. Întocmiți o listă cu componentele care vor intra în computer. Puneți și câteva note adiționale cum ar fi un modem sau un hard mai mare.
2. Specificați un anumit tip de computer.
3. Stabiliți-vă o limită de preț pe care nu doriți sau nu puteți să o depășiți.
4. Alegeți un furnizor de computere de la care doriți să cumpărați.
5. Verificați prețurile din ofertă cu cele pe care le vedeți în diversele oferte din ziare și ajustați-vă bugetul dacă este cazul.
6. Cumpărați.

Ce cereți?

Configurația minimă

Procesor:	**Pentium II de 233 MHz sau mai mult**
RAM:	**minim 32 MB**
Floppy disk:	**de 1.44 MB**
Hard Disc:	**3-4 Gb**
CD-ROM:	**32x sau 36x**
Placă video:	**3D, 4 MB**
Boxe active	
Mouse:	**cu 2 sau 3 butoane**
Mouse pad	
Monitor:	**SVGA de minim 15 inci**

FUNCȚIONAREA

La drum

În primul capitol din Easy PC v-am prezentat noțiunile fundamentale despre PC și despre ce poate să facă pentru dvs. În acest capitol vom explica cum vă porniți computerul. Vom prezenta informațiile principale pe care trebuie să le aveți în vedere la despachetarea PC-ului, la asamblarea lui și la punerea lui în funcțiune. Vom explica simplu și clar la ce folosesc toate cablurile și conexiunile și unde se leagă ele la computer. Vă vom arăta, de asemenea, ce trebuie să faceți pentru a lega la PC accesorii cum ar fi boxe sau modemuri și la ce folosesc mufele de extensie ale PC-ului.

Vă vom ajuta să înțelegeți rostul fiecăreia dintre componentele principale ale computerului: tastatura, mouse-ul, monitorul, imprimanta, dischetele și unitatea floppy. Veți afla ce rol au fiecare dintre ele și cum să le folosiți la maxim. În plus vă vom oferi sugestii și trucuri despre cum să păstrați computerul în cele mai bune condiții și cum să citiți informațiile de pe dischete.

Computerul nu este singurul de care trebuie să aveți grijă. Locul în care vă instalați PC-ul vă poate afecta sănătatea. Amplasarea monitorului la înălțimea corectă, cu iluminarea corectă și într-un loc unde să aveți o poziție corectă – toate acestea vă ajută să aveți o activitate eficientă și confortabilă în fața PC-ului.

În final, vom analiza ce trebuie să faceți dacă nu funcționează totul așa cum v-ați așteptat. Astfel vă vom învăța să transformați o mulțime de cutii într-un ansamblu funcțional.

Așa cum veți remarca, capitolele sunt marcate cu culori diferite în colțul de sus unde se află numărul paginii. Capitolul despre generalități este albastru, capitolul *Windows* este roșu și așa mai departe cu capitolele *Jargonul informatic*, *Cum să...*, *Educație*, *Internet* și *Referințe*. Prin împărțirea subiectelor și îndosarierea pe capitole veți găsi ușor informațiile de bază din respectivele domenii. Acest lucru va fi și mai simplu odată ce veți adăuga separatoarele pe care le veți primi gratuit în numărul 4 din Easy PC. ●

Despachetarea

Avantajul cutiilor

Este bine să păstrați ambalajele. Dacă veți avea vreodată nevoie să transportați undeva computerul sau să îl înapoiați pentru reparații, ambalajele vor reprezenta cea mai sigură metodă de protejare a lui la transport.

Odată ce ați primit computerul acasă veți avea ceva de făcut înainte de a începe să lucrați cu el. Acum este momentul să învățați câte ceva despre asamblarea sistemului. Dacă va trebui mai târziu să-l mutați sau să schimbați o componentă va trebui să aveți idee despre cum se folosesc cablurile și accesoriile.

De obicei sunt trei cutii de despachetat, în afara cazului în care cumpărați un PC compact, cu monitorul atașat calculatorului. În general, cutia computerului va conține mouse-ul, tastatura și cablurile necesare. Monitorul și imprimanta sunt în cutii separate, care conțin toate cablurile necesare, accesoriile și prospectele. Eliberați un spațiu în care doriți să amplasați computerul; scoateți componentele din cutii și asigurați-vă că aveți toate accesoriile (dischete sau CD-uri) și documentația aferentă pentru fiecare componentă.

Faceți o pauză și răsfoiți toate prospectele. Acestea vă vor indica unde sunt conexiunile, și vă vor furniza și alte date legate de asamblarea sistemului.

În timp ce asamblați componentele, este bine să așezați PC-ul cu spatele la dvs. ca să vedeți unde se introduc toate cablurile.

Dacă aveți un computer standard de birou (desktop), atunci cel mai obișnuit loc de a plasa monitorul este deasupra modulului PC. Această manevră va crea mai mult spațiu pe birou și va aduce monitorul aproape de înălțimea corectă. Pentru calculatoare cu carcasă *tower*, dacă sunteți dreptaci, atunci așezați modulul PC la dreapta monitorului. Aceasta este o poziție firească pentru a introduce dischetele în floppy și, de asemenea, înseamnă că nu trebuie să trageți cablul mouse-ului prin spatele biroului.

Oriunde veți folosi computerul, veți avea nevoie de spațiu pe birou și de prize corespunzătoare. Vă trebuie spațiu pentru computer, tastatură, suport de mouse și diverse hârtii. Veți avea, de asemenea, nevoie de cel puțin două prize. Computerul și perifericele, cum ar fi imprimantele și monitorul, au nevoie doar de o tensiune moderată astfel încât puteți folosi un adaptor multiplu la o singură priză de perete. Este recomandabil, totuși, să folosiți un prelungitor pe care să-l puneți sub birou. Manevra aceasta va face mai simplă și mai sigură conectarea unor echipamente suplimentare. Dacă folosiți un modem, veți avea nevoie, de asemenea, de o priză telefonică în apropiere.

și conectarea

Trebuie să existe două cabluri care pornesc de la monitor. Unul este pentru priză (1), iar celălalt alimentează monitorul cu informații de la PC. Introduceți cablul de tensiune în mufa PC-ului, iar cablul în formă de D (5) în mufa de ieșire pentru monitor aflată în spatele PC-ului. Apoi conectați mouse-ul (2 sau 3) și tastatura (4) la mufele corespunzătoare din spatele PC-ului. Legați cablul imprimantei la computer, iar cablul de tensiune al imprimantei direct la priză. În final, conectați cablul de tensiune al computerului la rețeaua de alimentare.

Cablurile pentru mouse și tastatură

Mouse-ul va folosi fie o mufă mică D (2), denumită astfel deoarece arată ca o literă D, fie un conector rotund PS/2. Acesta trebuie să intre în mufa marcată cu *Mouse*. Conectorul D trebuie legat la mufa marcată cu *COM1* sau *SERIAL1*. Dacă *COM1* este o mufă D mare, iar mouse-ul are o mufă D mică, atunci aveți nevoie de un adaptor.

Cablurile monitorului

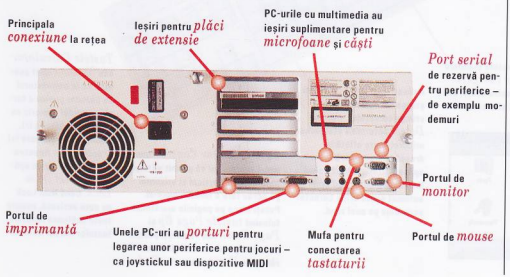
Monitorul primește curent de la ieșirea din spatele computerului. Printr-o mufă D mică, cu 15 picioruțe (5), el este alimentat cu informații de la PC. Mufa în care intră conexiunea D a monitorului trebuie să fie marcată cu *VGA, Monitor* sau *Video*.

Imprimanta

Imprimanta trebuie legată și ea la rețeaua de alimentare cu tensiune. Nu trebuie să încercați să legați mai mult de un aparat la mufa de ieșire a PC-ului. Mufa imprimantei este tot una D (6), de această dată o mufă D–tată cu 15 picioruțe, și intră în mufa marcată *LPT1* sau *Printer*.

Conexiuni

Computerul trebuie să comunice simultan cu monitorul, imprimanta, mouse-ul și tastatura. Mufele de comunicare se numesc *porturi*. Există ieșiri speciale pentru monitor și pentru imprimantă. PC-ul dvs. va avea două porturi seriale, numite *COM1* și *COM2*, și unul paralel. *COM1* este folosită, de regulă, pentru a lega mouse-ul, iar *COM2* este o ieșire de rezervă pentru periferice cum ar fi modemul, de exemplu. Singura ieșire în paralel, *LPT1*, este folosită pentru a lega PC-ul la imprimantă.



Tastatura

Orice computer are nevoie de tastatură pentru introducerea datelor și pentru a controla programele. Unele taste au rolul de a introduce texte și cifre, altele sunt necesare pentru dirijarea controlul programelor sau pentru mișcărea cursorului pe ecran.

Pot exista mai multe feluri de tastaturi, dar toate îndeplinesc aceleași funcții. Cele mai evidente sunt principalele litere și cifre, care sunt aranjate conform standardului folosit pentru tastaturi încă de la inventarea mașinii de scris (QWERTY).

Pe marginea de sus a tastaturii se găsesc tastele funcționale pe care programele le folosesc ca modalitate rapidă de accesare a unor funcții speciale – cum ar fi tipărirea unui document sau salvarea unui fișier. Acțiunea fiecărei taste funcționale diferă de la program la program, cu excepția tastei F1, care este aproape mereu folosită pentru a accesa funcția *Ajutor (Help)*.

Tasta Escape este cea care vă ajută la greu. Dacă apelați din greșeală o comandă sau o casetă de dialog din meniu, apăsând ESC veți anula comanda.

Tasta Tab are aceeași funcție ca și funcția Tab a mașinii de scris. Este folosită, de asemenea, pentru a muta cursorul dintr-o coloană în alta la tabele în care introduceți cifre sau cuvinte.

În majoritatea programelor sub Windows apăsarea *tastei F1* va apela funcția Help (Ajutor) de la care puteți obține informații suplimentare asupra modului de funcționare a programului respectiv.

Avem 12 *taste funcționale* pe care programul le folosește pentru a vă oferi acces rapid la funcții specifice cum ar fi tipărirea sau salvarea fișierului.

Tastele *Print Screen Scroll Lock* și *Pause* sunt numite taste DOS deoarece sunt rezervate unor funcții din sistemul de operare DOS. Sunt folosite foarte rar atunci când se lucrează în sistemul Windows.

Pentru a scrie litere mari (majuscule) trebuie să apăsați *tasta Shift* în timp ce culegeți datele. Apăsând *tasta Caps Lock* toate caracterele vor fi scrise cu majuscule până când veți dezactiva tasta printr-o nouă apăsare.

Există *trei leduri* care vă reamintesc dacă tastele Num Lock, Caps Lock sau Scroll Lock sunt activate sau nu.

Tastele Control și *Alt* sunt folosite împreună cu tastele de culegere și cu cele funcționale pentru a da acces la mai multe funcții ale programului. Comenzile din meniul Windows pot fi selectate prin apăsarea *tastei Alt* și a literei subliniate.

Tastele standard *de culegere* pentru litere, cifre și alte caractere.

Apăsați *Backspace* și veți șterge caractere aflate în stânga cursorului. *Tasta Delete* determină ștergerea oricărei litere aflată în dreapta cursorului. Dacă apăsați *tasta Insert* când introduceți date, veți scrie automat peste orice caracter scris deja pe acel rând.

Tastele Calculator sau *Number* sunt așezate ca la calculatorul de buzunar pentru a forma un modul numeric cu taste de împărțire (/), înmulțire (*), adunare (+) și scădere (-). Acestea vor fi activate prin apăsarea *tastei Num Lock*. Când Num Lock nu este activată, aceste taste dublează funcțiile tastelor Cursor Control.

Tastele Cursor Control (controlul cursorului) vă permit să mișcați cursorul vertical și orizontal pe ecran fără a folosi mouse-ul. Puteți trece pe paginile următoare folosind *tastele Page Up* și *Page Down* sau vă puteți poziționa la începutul sau sfârșitul unui rând prin *Home*, respectiv *End*.

Mouse

Mouse-ul este cel care ușurează la maxim navigarea pe ecranul Windows. Veți folosi mouse-ul pentru a plimba cursorul pe ecran și pentru a selecta meniurile și comenzile Windows. Mouse-ul se folosește întotdeauna la fel și veți observa că prospectele ce însoțesc programul dvs. tind să folosească aceleași cuvinte pentru a descrie cele patru funcții de bază ale mouse-ului. Cel mai important este că mișcarea mouse-ului determină mișcarea cursorului pe ecran. Clic înseamnă când apăsați butonul o dată, fie pentru a fixa cursorul într-o poziție de pe ecran, fie pentru a selecta un meniu. Dublu clic înseamnă să apăsați rapid de două ori butonul mouse-ului, pentru a activa o funcție sau un program din meniu. A trage înseamnă a ține butonul mouse-ului apăsat în timp ce îl mișcați.

Cum lucrăm cu mouse-ul?

Mouse-ul funcționează prin detectarea mișcărilor bilei din interior. În interior există două role conectate la senzori. Când deplasați mouse-ul, una dintre ele se rotește când mouse-ul alunecă înainte și înapoi, iar cealaltă când mouse-ul alunecă de la stânga la dreapta. Informația de la senzori este transformată în instrucțiuni electronice care ghidează mișcarea pe ecran a cursorului sau a săgeții.

Mouse-uri de diverse tipuri

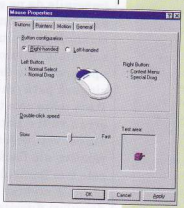
Mouse-ul clasic folosește un cablu pentru legarea sa la ieșirea COM1 sau PS/2 aflată spatele PC-ului. Unele mouse-uri sunt proiectate pentru a se potrivi în palmă, iar altele doar pentru jocuri. Există și mouse-uri fără fir – cele care folosesc emisie în infraroșu în locul cablului. Alternativa la mouse este un *trackball* (bilă de urmărire). Acest tip are bila pe suprafața superioară în loc de cea inferioară și trebuie să folosiți mâna pentru a roti bila. Trackball-ul ocupă mai puțin spațiu și este folosit deseori la PC-urile de tip laptop.

Mouse Pad-ul

Orice mouse are nevoie de un suport pe care să se miște. Acesta are o suprafață rugoasă specială pentru a face bila să se deplaseze fără să alunece sau să sară. Suportul este ținut pe birou sau pe placa pe care se așează și tastatura. Mouse pad-urile pot avea diferite forme și mărimi. Ele au imprimate pe suprafața de lucru diverse desene nostime care le fac extrem de prietenoase. Pentru că trebuie să vă placă să lucrați cu computerul.

Reglarea mouse-ului

Unii operatori doresc ca mouse-ul să răspundă prompt la mișcări și apăsări. Alții preferă ca efectul mouse-ului să fie ceva mai lent pentru evita greșelile. Prin alegerea simbolului Mouse din Control Panel, sistemul vă permite să alegeți viteza de urmărire și apăsare optimă pentru dvs.; de asemenea, dacă sunteți stângaci, Windows vă permite să schimbați funcțiile butoanelor între stânga și dreapta.



Mouse murdar?

Interiorul mouse-ului se poate murdări în decursul timpului. Când cursorul își pierde mișcarea lină și face salturi pe ecran înseamnă că mouse-ul trebuie curățat. Cu computerul închis, întoarceți mouse-ul cu fața în jos și veți vedea un inel de plastic ce înconjoară bila. Acesta trebuie scos fie prin învârtire, fie prin glisare. După ce ați îndepărtat inelul, scoateți bila și folosiți apoi o bandă adezivă pentru a îndepărta praful sau scamele de pe suprafața bilei. Îndepărtați murdăria și scamele din interiorul mouse-ului. Dacă este murdărie în interior sau pe role, folosiți un betișor igienic înmuiat în alcool sanitar și îndepărtați mizeria. Înainte de curățare suprafețele trebuie să fie complet uscate. Introduceți bila la loc în locaș; închideți inelul. Acum mouse-ul va funcționa iarăși bine.

Monitorul

Prin monitor, se înțelege un ecran ca de televizor care preia informațiile din modulul computerului și le afișează. Instrucțiunile referitoare la ce trebuie afișat pe ecran sunt create de computer și de programe, fiind apoi transmise plăcii video din interiorul PC-ului. Această placă transformă informațiile în semnale de culoare roșie, albastră și verde care compun imaginile de pe ecran la fel, ca și la televizor. Imaginea pe care o vedeți este, de fapt, compusă doar din trei fascicule de electroni ce parcurg ecranul, alcătuind grupuri de puncte fosforescente roșii, verzi și albastre pe suprafața interioară a sticlei monitorului. Deoarece punctele sunt foarte aproape unele de altele, ochiul nu le percepe pe fiecare în parte, ci ca pe o singură pată (sau pixel) de culoare formată din trei puncte strălucitoare. Dacă toate cele trei raze sunt emise la putere maximă, atunci efectul pe ecran va fi o pată de culoare albă. Dacă toate sunt emise la putere minimă, atunci veți vedea o pată neagră pe ecran. Prin modificarea puterilor relative ale fiecăreia dintre cele trei fascicule este posibilă crearea a milioane de culori diferite.

Accelerarea

Cea mai mare diferență între afișajele diferitelor monitoare nu este neapărat calitatea imaginii, cât viteza de afișare pe ecran. SVGA simbolizează faptul că PC-ul și placa video trebuie să calculeze exact combinații de culori a 500.000 de grupuri de puncte roșii, verzi și albastre pentru fiecare imagine. Aceasta necesită o putere mare de procesare și multă memorie. Fără o viteză de procesare și o memorie adecvate, va trebui să așteptați mai mult până la afișarea noii imagini pe ecran.

Acest lucru devine cu adevărat o problemă când vreți să vă folosiți PC-ul pentru jocuri, video sau animație, deoarece se pot produce distorsiuni. Pentru un afișaj grafic rapid și redare video optimă trebuie să aveți o placă video numită „accelerator video" care are procesoare suplimentare și cel puțin 2 Mb de memorie video, și poate prelua o parte din procesul de calcul pentru afișare realizat de PC.

Butoane de control

Monitorul are butoanele sale proprii pentru reglarea imaginii. Este bine să aranjați monitorul folosind un ecran cu text negru pe fond alb. Răsuciți butoanele și veți simți un clic ușor în punctul central. Pentru început fixați toate butoanele în punctul central și apoi reglați-le după preferințe.

Ce este SVGA?

Calitatea standard a afișajului pentru PC-uri Windows este Super Video Graphics Array (SVGA). Ea poate realiza o imagine detaliată în culori de calitate fotografică. Pentru a crea o singură imagine SVGA, cele trei fascicule sunt emise foarte rapid pe ecran și crează până la 600 de linii de câte 800 de pixeli fiecare. Aceste imagini sunt actualizate de peste 70 de ori pe secundă, astfel încât imaginile de pe ecran se schimbă instantaneu, iar PC-ul poate prezenta mișcări, animație și filme video.

Monitorul și plăcile video trebuie să fie SVGA, și să fie astfel capabile să afișeze imagini late de 640 pixeli și înalte de 480 pixeli (de obicei se notează 640 x 480). Puteți alege între afișarea a 256 culori sau a 16 milioane de culori (este echivalentul culorii de calitate fotografice).

Mărime și formă

Pentru majoritatea utilizatorilor de PC este suficient un monitor de 14 sau 15 inci. Este de ajuns de mare pentru a prezenta toate detaliile necesare unei activități obișnuite și nu foarte mare ca să încapă pe birou. Monitoare mai mari, de 17 sau 20 de inci, sunt folosite pentru grafică profesională și activități de proiectare, unde un ecran mare este esențial.

Se reîmprospătează!

Monitorul reîmprospătează imaginea afișată de cel puțin 43,5 ori pe secundă. Aceasta reprezintă rata de împrospătare. Monitoarele de calitate ridicată, cu adaptori puternici de afișare pot reîmprospăta ecranul mult mai des. Acest fapt va elimina ușoara pâlpâire produsă în cazul unei rate lente de împrospătare.

Imprimanta

Există trei tipuri principale de imprimante: cu ace, cu jet de cerneală și cu laser. Deși folosesc tehnologii de imprimare diferite, toate primesc aceleași informații de la PC și folosesc, de obicei, aceleași porturi pentru conectare. Când despachetați imprimanta, trebuie să citiți instrucțiunile cu atenție înainte de conectarea sa deoarece pot exista componente, cum ar fi tăvițele de alimentare cu hârtie, care trebuie fixate înainte de pornire.

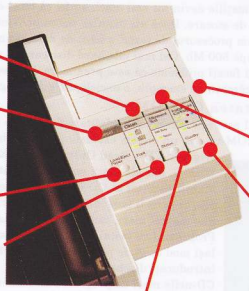
Când imprimanta este asamblată în întregime, legați-o la ieșirea specială a PC-ului, notată de obicei cu LPT1 sau Printer, și apoi conectați cablul la priza de perete.

În Windows folosiți programe speciale numite *drivere* pentru a traduce imaginea pe care o vedeți pe ecranul monitorului în informații inteligibile pentru imprimantă. Înainte de a începe să tipăriți, trebuie să vă asigurați că Windows are instalat driver-ul potrivit pentru imprimanta respectivă. Prin alegerea simbolului Printer din Control Panel vi se arată care programe sunt instalate și dacă informațiile tipărite sunt transmise prin portul corect.

Imprimanta va funcționa cu orice program care rulează sub Windows.

Butoanele imprimantei

În timp ce unele imprimante sunt dirijate complet prin programe afișate pe ecran, majoritatea au butoane care indică pe larg procesul curent de tipărire și datele imprimantei. Figura de mai jos este un exemplu tipic. Încercați fiecare buton ca să înțelegeți ce rol are. Butonul de alimentare cu energie se află de obicei în spatele imprimantei. Închideți imprimanta când terminați treaba.



Butonul *Clean* curăță tonerul.

Apăsarea butonului *Reset* este echivalentă cu oprirea și apoi repornirea tipăririi și este folosită atunci când apare o problemă de genul prinderii greșite a hârtiei. Îndată ce traseul hârtiei a fost eliberat, apăsarea acestui buton va face ca partea electronică a imprimantei să fie din nou în stare de funcționare.

Butonul *Load/Eject Paper* introduce sau extrage hârtia din imprimantă.

Tastele *Font/Mode* activează caracterele interne ale imprimantei – stilul de tipărire – și calitatea generală a tipăririi. Aceste butoane afectează de obicei doar lucrările scrise în programe care rulează din DOS. Windows înlătură sau ignoră datele activate de aceste butoane.

Butonul *Status* se poziționează fie în poziția Deschis (Open), fie în poziția Închis (Close). Deschis înseamnă că imprimanta este gata să primească și să tipărească informații primite de la PC. Închis înseamnă că linia de comunicare între imprimantă și PC a fost decuplată.

Install print cartrige îndepărtează pârghiile care fixează cartușul permițând accesul la acesta.

Alignment Test (testul de aliniere) începe testul, pentru a se asigura că poziția cartușului este bună.

Butonul *Quality* se poziționează pe draft (economic) sau quality. Aceasta înseamnă că puteți tipări de probă, adică pe ciornă pentru a economisi timp și cerneală sau „pe curat" unde calitatea literei este mai bună.

Alegeți imprimanta

- Imprimantele cu ace folosesc ace subțiri care bat într-o pungliță impregnată cu cerneală pentru a tipări imaginea pe hârtie. Ele folosesc de fapt, principiul de la mașina de scris care folosește și ea tot o bandă tușată. Aceste imprimante sunt ieftine și ușor de folosit. Imprimantele cu 9 ace nu sunt destul de bune pentru Windows. Cele cu 24 de ace fac față cu succes tipăririi sub Windows. Marele dezavantaj este că sunt foarte zgomotoase.
- Imprimantele cu jet de cerneală aruncă mici picături de cerneală pe hârtie și compun imaginea de tipărit. Ele tipăresc mai bine decât cele cu ace, nu sunt mult mai scumpe și sunt silențioase.
- Imprimantele cu laser realizează tipărituri de cea mai bună calitate, dar sunt mult mai scumpe; sunt ușor de folosit.

Memoria și stocarea

Puteți mări viteza computerului prin adăugarea mai multor *cipuri de memorie*

PC-ul folosește memoria sa internă pentru a stoca programe și fișiere în lucru. Această zonă de depozitare se numește Random Access Memory (RAM) și este păstrată de chip-urile de memorie din PC. Deși programele funcționează, dacă nu aveți destul RAM, ele vor rula mai lent. Veți constata o mare îmbunătățire a vitezei sistemului dacă sporiți cantitatea de RAM a PC-ului dvs. Multe computere conțin doar 16 Mb de RAM ceea ce nu este suficient pentru rularea optimă a aplicațiilor actuale sub Windows. Aveți nevoie de cel puțin 32 Mb pentru programele actuale. Sau de mai mult... căci au apărut deja aplicații gigantice care impun 64 Mb de RAM ca optim de funcționare.

Fișierele

Informațiile folosite de PC-uri sunt stocate pe hard-disc, pe dischete, pe CD-ROM-uri. Un fișier (File) este ca un dosar de carton obișnuit; îi dați un nume și îl arhivați. Când doriți să redeschideți acel fișier, căutați numele său pe dischetă și-l deschideți folosind My Computer din Windows 98 (sau File Manager din Windows 3.1). Veți vedea toate fișierele de pe dischetă afișate pe ecran. La fel se procedează și pentru citirea fișierelor de pe hard disc.

Dischete

Cel mai obișnuit mod de a salva fișiere pentru a le transfera altor PC-uri, sau pentru păstrarea lor în siguranță este discheta. Dischetele sunt ieftine și la îndemână, dar au capacitate limitată: 1,44 Mb. În timp ce această capacitate nu este suficientă pentru un software mare, discheta are exact mărimea potrivită pentru păstrarea unor documente sau a unor fișiere importante. Deoarece kiturile de instalare a programelor sunt mari, ele trebuie stocate pe mai multe dischete.

Hard-discul

În carcasa PC-ului este se află hard-discul. Acesta este folosit pentru stocarea permanentă de programe și informații. Toate programele care au fost instalate pe PC sunt păstrate pe hard-disc, astfel încât ele vă stau oricând la dispoziție. Le puteți lansa printr-un simplu clic pe butonul mouse-ului. Când doriți să instalați programe noi, trebuie să le transferați mai întâi de pe dischete pe hard disc.

Aplicațiile devin tot mai mari, astfel că hard-discul trebuie să aibă o capacitate mare de stocare. Dacă ați instalat sistemul Windows și mai multe alte programe precum procesorul de texte, o bază de date și un program de grafică, ați folosit deja aproape 500 Mb. Cel mai mic hard disc care se găsește pe piață este cel de 3 Gb. Nu vă faceți probleme că este prea mare deoarece aveți nevoie de spațiu dacă doriți să încărcați, de exemplu, o enciclopedie de imagini cu păsări sau cu dinozauri.

Unitatea CD-ROM

CD-ul este cea mai nouă modalitate de stocare a programelor. Pentru majoritatea, CD-ROM-ul este un sistem exclusiv pentru citire, dacă e să traducem numele său original: CD – Read Only Memory. Există și inscriptoare de CD-uri (CD Writer), dar ele costă mai mult decât un PC.

Marele avantaj al CD-ROM-ului este că poate stoca date de până la 650 Mb, ceea ce îl face ideal pentru distribuirea unor pachete software de dimensiuni mari, care altfel ar necesita un număr imens de dischete. Programul se instalează pe hard-discul PC-ului de pe CD în exact același mod ca și de pe dischetă, doar că nu mai este nevoie să tot introduceți dischete la nesfârșit.

CD-urile mari cu programe multimedia care folosesc o mulțime de poze și sunete lucrează ușor diferit. Cu acestea instalați doar programul de control de pe CD-ROM pe hard discul PC-ului. Când doriți să folosiți programul multimedia, introduceți CD-ul în unitate, iar programul de control rulează fișierele necesare direct de pe CD. Este bine să aveți un suport de CD-uri pentru a le avea oricând la îndemână.

Formatarea

Înainte de folosire orice dischetă trebuie formatată. Formatarea contorizează pistele goale și le marchează pe suprafața dischetei. Când este vorba de înregistrarea și citirea unor date reale, aceasta ajută hard-discul să știe unde au fost memorate pe dischetă biți care conțin informații.

Pentru a formata o dischetă, introduceți-o în unitatea floppy și folosiți apoi My Computer (sau File Manager) din Windows. Aveți mereu posibilitatea de a anula procesul de formatare dacă ați introdus din greșeală o altă dischetă.

Unitatea hard a fost deja formatată înainte de instalarea sistemului de operare, înainte ca dvs. să intrați în posesia PC-ului. Nu încercați să formatați din nou unitatea hard a computerului deoarece veți șterge toate fișierele și aplicațiile de pe hard.

Discheta

Discul magnetic al unei dischete se află plasat într-o carcasă exterioară din plastic. Când introduceți discheta în unitatea floppy, un dispozitiv se poziționează pe butucul metalic al dischetei și începe să o rotească. Carcasa metalică este îndepărtată, și, un cap de înregistrare – oarecum asemănător cu cel folosit la casetofoane – înregistrează sau citește date.

Carcasa exterioară **din plastic protejează discul magnetic din interior.**

Buton de protecție **Când butonul este pe poziția deschis, unitatea de disc nu va scrie pe dischetă. Astfel vă protejați împotriva suprapunerii accidentale de date peste fișiere importante.**

Carcasa **metalică este închisă pentru a acoperi fereastra de scriere astfel încât suprafața de înregistrare a dischetei să nu poată fi atinsă.**

Eticheta de identificare **este cea care se lipește pe dischetă și pe care se scrie ce conține aceasta sau un număr de identificare. Puteți folosi etichete de culori diferite pentru tipuri diferite de fișiere.**

Întreținerea dischetelor și a unității floppy

Aveți grijă cu dischetele. Ele trebuie scoase din unitatea floppy după ce ați terminat de lucrat. Cumpărați o cutie de dischete în care să le depozitați. Dischetele pot fi afectate de magnetismul remanent, așa că evitați să le puneți deasupra computerului sau în apropierea unor difuzoare. Folosiți butonul de protecție pentru a împiedica suprascrierea accidentală a fișierelor importante. Capul unității de disc se poate murdări, și trebuie să-l curățați cu o trusă specială, dar mai bine chemați pe cineva de la firma de computere ca să nu stricați ceva.

Cum funcționează hard-discul

Informațiile sunt înregistrate pe un mic disc acoperit cu un material magnetic similar celui de pe o bandă de casetă audio. Capul de citire/scriere trece chiar pe deasupra suprafeței discului magnetic rotitor pentru a scrie sau a citi informațiile de pe el. Hard-discurile sunt dispozitive foarte complicate și pot memora multe informații pe un disc magnetic foarte mic.

CD-ROM

Informațiile sunt păstrate pe CD ca mici alveole pe suprafața interioară din aluminiu. Un mic laser este orientat către CD, iar lumina reflectată este înregistrată de un senzor de lumină și apoi este convertită în informații.

Întreținerea CD-urilor și a unității CD-ROM

CD-urile nu sunt indestructibile. Zgârieturile și murdăria le pot face inutilizabile. Astfel că trebuie să manevrați discurile fără a atinge suprafața lucioasă și trebuie să le puneți la loc după folosire. Suporturile de CD-uri se găsesc în magazinele cu specific muzical și sunt o investiție bună. Lentilele de pe laserul unității CD-ROM se pot murdări și ele; folosiți o trusă de curățare pentru CD-ROM.

Computerul de acasă

Când amplasați noul computer pe birou nu uitați că trebuie să și lucrați la el, așa că păstrați loc destul și pentru operator. Este important să existe un spațiu între spatele computerului și perete pentru o aerisire corespunzătoare. Monitorul generează și el căldură, așa că nu-l acoperiți. Va trebui să aveți mai multe prize astfel încât fiecare componentă a sistemului să aibă priza sa. Asigurați-vă că biroul este suficient de solid. Nu vârsați lichide pe tastatură. Ideal ar fi dacă ați avea un sertar pentru dischete și accesorii și un raft pentru prospecte și cărți cu instrucțiuni.

Ecranul trebuie să fie poziționat la înălțimea corectă. Poziția firească este cu centrul ecranului în dreptul bărbiei, monitorul fiind ușor înclinat în spate. Dacă așezarea monitorului deasupra PC-ului îl poziționează prea sus, atunci așezați carcasa modulului în poziție laterală și monitorul direct pe birou. S-ar putea să aveți nevoie de un suport suplimentar pentru monitor. Puteți să-l așezați chiar și pe mai multe cărți mari pentru a-l ridica, dar aveți grijă să nu cadă.

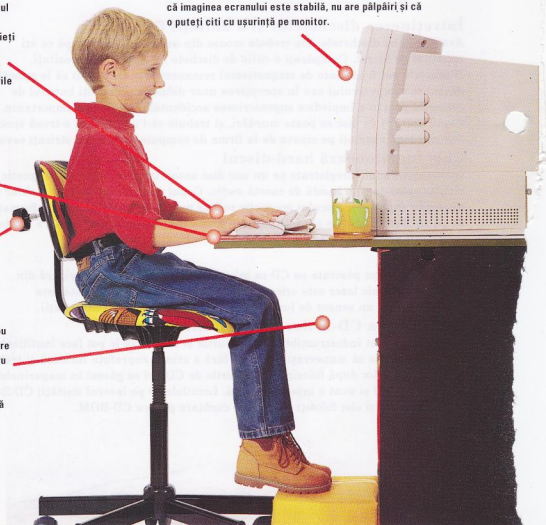
Dacă vă deranjează *strălucirea ecranului*, verificați cum cade lumina din cameră. Poate veți avea nevoie de jaluzele la fereastră. Sau mutați PC-ului în altă parte a camerei. Așa veți evita reflectarea unei lumini prea puternice. Puteți cumpăra o draperie pentru a anula total reflexia luminii. Asigurați-vă întotdeauna că imaginea ecranului este stabilă, nu are pâlpâiri și că o puteți citi cu ușurință pe monitor.

Încercați să țineți antebrațul orizontal, fără să răsuciți încheieturile în timp ce scrieți la tastatură. Aveți grijă ca *înălțimea* biroului să fie optimă: brațul și încheieturile să fie în poziție comodă.

Lăsați spațiu suficient în fața *tastaturii* pentru a sprijini brațele și încheieturile în timpul pauzelor de scriere.

Asigurați-vă că puteți regla poziția *scaunului*.

Asigurați-vă că există sub birou *spațiu destul* pentru picioare și că există suficient loc pentru a vă schimba poziția în timpul lucrului deoarece o ședere prelungită într-o poziție statică poate fi dăunătoare.



PROCESAREA DE TEXT

Ce este?

Procesorul de texte vă transformă calculatorul într-o mașină de scris nemaipomenită și docilă. Atunci când folosiți o mașină de scris, așterneți cuvintele direct pe hârtie. Odată scris, este mai greu să ștergeți. Dacă greșiți sau vreți să schimbați ceva, trebuie să rupeți foaia și să o luați de la capăt. Scrieți din nou titlul, introducerea... Și dacă greșiți din nou, o luați de la capăt, și iar, și iar... Procesorul de text vă ajută să vedeți mai întâi textul pe ecran și să faceți schimbările pe care le doriți. Tipăriți textul doar atunci când rezultatul vă mulțumește pe deplin.

În timp ce mașina de scris permite numai tipărirea literelor și a cifrelor, procesorul de text oferă mult mai multe posibilități. Mașina de scris are un font și o singură mărime a literei. Atât. La procesarea de text, puteți alege între multe corpuri de litere (fonturi cum se numesc ele), le puteți mări sau micșora. Puteți adăuga imagini sau așeza textul în pagină după dorință.

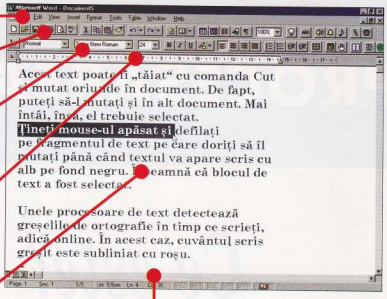
Care este mai bun ?

Există mai multe tipuri de programe de procesare a textelor: de la modestul WordPad, inclus gratuit în Windows 98, la cele mai sofisticate, cum ar fi MS Word, WordPerfect sau Lotus Ami Pro. Undeva la mijloc, se află programele mai ieftine de tipul WordStar For Windows, Q&A Write, Toplevel Fine Words și Word Express care oricum au pierdut teren între timp.

Puteți cumpăra un procesor de texte separat sau ca element component al unui pachet de programe. Acesta din urmă include programe folosite de majoritatea utilizatorilor, cum ar fi un editor de texte, un program de calcul tabelar și o bază de date. MS Works și MS Office, Claris Works, Lotus SmartSuite, CS Simply Business și Novell PerfectOffice sunt astfel de exemple. Cel mai bine ar fi să vă cumpărați un procesor de texte în momentul în care cumpărați un calculator, deoarece multe firme au oferte speciale de achiziționare a software-ului la cumpărarea unui computer.

Care-i diferența?

Posibilitățile de machetare pe care le oferă programele mai sofisticate sunt mult mai interesante. Acestea pot detecta greșelile de gramatică sau de ortografie, folosesc macrouri care imprimă viteză unor funcții ale calculatorului sau includ instrumente de desenare. ▼



Bara de meniuri (Menu bar) cuprinde toate funcțiile

Bara de instrumente (Tool bar) are butoane care permit accesul imediat la funcțiile de bază

Bara cu casete de informații (Information boxes) se referă la tipul și stilul documentelor. Puteți schimba mărimea și stilul unui font

Rigle (Rulers) vă indică poziționarea precisă a unor elemente în pagină. Este utilă pentru tabele și machetări mai puțin obișnuite

Suprafața de lucru (Work area) la prelucrarea de text. Aici se scrie textul și/sau se inserează imagini sau grafice

Barele de derulare (Scroll bars) permit deplasarea de-a lungul textului. Imaginați-vă o rolă de hârtie (ca un papirus sau ca rola de fax, de exemplu). O derulați și o înfășurați la loc după cum aveți nevoie. La fel, bara de derulare vă derulează textul în sus și în jos

▲ Dacă aveți de scris doar câteva scrisori, un program simplu de tipul WordPad sau Write (din Windows 3.x) vă va fi suficient. Dar dacă vreți mai mult, nu ezitați să cumpărați un program mai puternic. Ca Microsoft Word.

Procesare de text specializată

Dacă lucrați într-un domeniu specializat, s-ar putea să aveți nevoie de un program pe măsură. De exemplu, nu toate sistemele includ formule matematice. Așadar, dacă lucrați într-un domeniu științific, trebuie să căutați un program cu editor de ecuații. Prelucrarea de text computerizată este utilă și pentru traducători. S-a conceput deja un sistem pentru diferite limbi; în momentul în care setați o anumită limbă, aceasta va determina în mod automat programarea tastaturii astfel încât anumite taste să corespundă unor caractere specifice fiecărei limbi (este vorba de așa numitele caractere speciale – diacriticele).

Știți ce vreți?

Felul cum arată ecranul nu diferă prea mult de la un procesor de texte la altul. Ca în cazul oricărui program Windows, avem o bară de Meniuri în partea de sus a ecranului. Aceasta permite folosirea tuturor funcțiilor din program. În partea laterală a ecranului, avem barele de derulare care vă ajută să vă deplasați prin toate paginile documentului.

Sub bara de Meniuri se află una sau două bare cu Instrumente *(Tools)*. Acestea conțin toate funcțiile importante de care vom avea nevoie pentru salvarea, editarea, formatarea și tipărirea textului la imprimantă. Toate acestea sunt prezentate sub formă de butoane care pot fi accesate cu ajutorul mouse-ului. Încercați să apăsați fiecare buton. Veți vedea astfel ce rol are fiecare în parte. Nu uitați, însă să selectați un text mai înainte. Scopul butoanelor nu este întotdeauna evident. Dacă vreți o machetare foarte complicată, calculatorul poate afișa două rigle (una în partea de sus și cealaltă în partea de jos a ecranului) pentru poziționarea corectă a textului și a imaginilor.

Într-una din barele de *Instrumente*, de exemplu în cea din partea de jos a ecranului, vor fi indicate tipul și mărimea fontului folosit, dar și numărul rândului, coloanei, secțiunii și paginii la care lucrați. De asemenea, va fi afișată denumirea formatului pe care l-ați aplicat paginii sau paragrafului respectiv.

Easy PC exemple

Funcțiile de editare de bază descrise în acest capitol, le veți găsi la toate procesoarele de texte.

Veți vedea că orice referire făcută la un procesor de texte are la început o literă majusculă. Veți ști astfel, că trebuie să căutați fie în meniul de Instrumente (Tools), fie în meniul principal (Menu). De exemplu, pentru a defini coloane, va trebui să găsiți unde se află Columns. Pentru a vă ghida prin lista de meniuri, trebuie să căutați Format, Columns. Acesta este un mod rapid de a vă spune că trebuie să căutați Columns (Coloane) în meniul Format.

Deși folosim Microsoft Word pentru ilustrații, veți descoperi că procesorul dvs. de texte folosește cam aceleași tehnici pentru layout. Procesorul de texte pe care-l aveți poate folosi un alt cuvânt pentru a descrie același set de funcții. Poate că o listă derulantă va arăta puțin diferit, astfel că nu veți găsi o funcție anume într-un set de funcții menționat pentru Microsoft Word, ci într-un alt modul.

La treabă

Procesorul de texte se lansează prin apăsarea iconului corespunzător de pe ecran. În fereastra de procesare a textului, veți găsi un spațiu în care puteți scrie. Dacă doriți să lucrați la un document deja existent, selectați *Open* (Deschide) din meniul *File* (Fișier). Dați dublu clic pe iconul documentului; Windows va lansa automat programul de prelucrare a textelor și documentul apare pe ecran.

Dactilografierea

Această operație seamănă cel mai mult cu scrisul la mașina de scris. Introducerea textului este simplă și se face prin apăsarea tastelor cu cifre și litere. Barele de derulare situate în lateralul ecranului oferă posibilitatea derulării paginilor în fereastra activă.

Deplasarea pe ecran

Dacă ați uitat să introduceți un cuvânt într-o propoziție, ajunge să poziționați cursorul de forma 'I' în locul respectiv și să dați un clic. Puteți folosi și tastele săgeți pentru a poziționa cursorul în locul dorit. Acum introduceți cuvântul lipsă.

Selectarea textului

Să zicem că vreți să eliminați o propoziție. O selectați poziționând cursorul în fața primei litere din propoziție. În timp ce țineți butonul stâng apăsat, trageți mouse-ul peste întreaga propoziție. Alegeți comanda *Cut* (Tăiere) din meniul *Edit* (Editare) și propoziția dispare. În momentul acela, vă dați seama că propoziția respectivă nu era chiar rea, sau conținea ceva important. Nu vă alarmați. Alegeți comanda *Undo* (Anularea comenzii) din meniul *Edit* (Editare) și propoziția va apare din nou pe ecran.

Copierea, alipirea și mutarea textului

Copy, Paste, Move. După ce ați selectat un fragment de text, folosiți *Copy* (Copiere) pentru a-l plasa pe Clipboard. Clipboard este o zonă temporară de stocare în memoria calculatorului. Acest text poate fi apoi alipit oriunde în document, deplasând cursorul în locul unde doriți să introduceți textul; dați clic pe *Paste* (Alipire). Dacă vreți să repetați un fragment într-un document, puteți alipi o copie de mai multe ori.

Căutarea cuvintelor

Cu comanda *Find* (Găsire), editorul de text poate căuta cuvinte anumite în textul scris. Această funcție este utilă în cazul în care ați scris greșit un nume (cum ar fi Ionescu în loc de Ioniță), și acesta apare de mai multe ori în text.

Salvarea

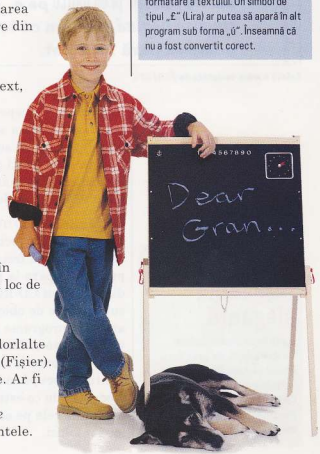
Salvarea fișierelor de text se face la fel ca și în cazul celorlalte fișiere. Alegeți comanda *Save* (Salvare) din meniul *File* (Fișier).

În doar câteva luni, se pot crea sute de fișiere cu texte. Ar fi bine, deci, să creați mai multe foldere sau directoare și subdirectoare (folosind utilitarele *My Computer* sau *File Manager*) pentru a vă putea regăsi cu ușurință documentele.

Salvarea textului în alte programe

Atunci când salvați un document, textul, imaginile și formatarea pe care acesta le conține sunt stocate într-un format specific programului de procesare a textelor ales. În cazul în care vreți să salvați documentul pentru a fi deschis într-un alt program software, cum ar fi pachetul DTP (DeskTop Publishing), este obligatoriu să folosiți un format de fișier pe care celălalt pachet software să îl poată înțelege.

Unele pachete de procesare a textelor sau pachete DTP pot citi fișierele create de alte programe. Dacă doriți, însă, să fiți siguri, salvați documentul ca fișier text (cu extensia .txt). Un astfel de fișier memorează fiecare literă sau simbol sub formă de cod ASCII (v. Jargonul informatic). Toate literele și cifrele sunt corect transferate, însă fișierele de text ASCII nu pot conține informații de formatare a textului. Un simbol de tipul „£" (Lira) ar putea să apară în alt program sub forma „ú". Înseamnă că nu a fost convertit corect.

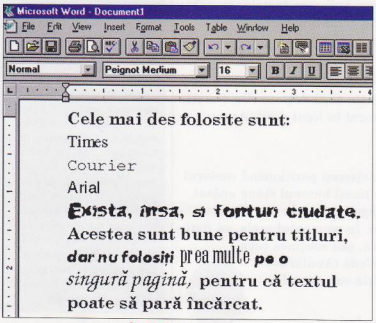


FonTuri

Fonturile pe care le folosiți la redactarea unui document vor arăta la fel și pe ecran ca și pe hârtie.

Caractere

Forma literelor pe care le vedeți pe ecran este determinată de caracter, adică de fontul ales. Programul Windows le stochează ca fișiere de fonturi pe hard disc-ul calculatorului. Programele de prelucrare a textelor includ un set de fonturi, printre care Times, Courier și Universe,... Aceste fonturi sunt deja incluse în programele Windows.



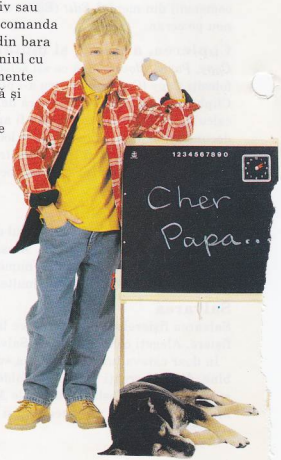
Există o mare varietate de *fonturi*.

Dimensiuni

Unitatea de măsură a dimensiunii textelor este punctul (notat pt). Un punct este egal cu 1/72 inci. De exemplu, textul pe care îl citiți chiar acum are 10 pt, iar titlul din partea de sus a paginii, 80 pt. Nu uitați că textul trebuie să fie lizibil, adică să se poată citi. Dacă persoana care îl citește are probleme de vedere, este bine să folosiți un caracter mai mare.

Evidențierea textului

Dacă vreți să evidențiați un cuvânt sau o propoziție, folosiți caractere italice sau aldine sau subliniați anumite cuvinte. Dați clic pe butonul respectiv sau alegeți comanda dorită din bara sau meniul cu Instrumente înainte de a începe să scrieți. Mai există și posibilitatea de a scrie textul în format *Normal*, iar apoi selectați fragmentul de text pe care doriți să îl modificați și aplicați-i un format Înclinat *(Italic)*, Aldin *(Bold)* sau Subliniat *(Underline)*.



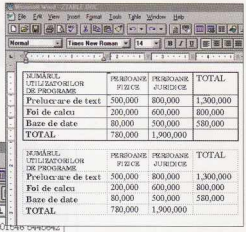
Mai multe fonturi?

Există multe colecții de fonturi shareware sau freeware, pe care le puteți cumpăra la prețuri modice pe dischetă sau CD-ROM. Aceste dischete sunt livrate de obicei împreună cu anumite programe care permit vizualizarea și încărcarea fonturilor alese în memoria calculatorului. Fonturile ocupă mult spațiu pe hard disc. Iată de ce este bine să le încărcați numai pe cele pe care sunteți siguri că le veți folosi.

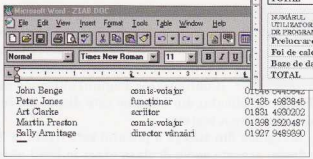
Simplitate înseamnă eleganță

Puteți folosi oricâte tipuri de caractere doriți, dar nu vă lăsați prinși în capcana de a folosi prea multe într-un singur document. Caracterele mai deosebite sunt de efect în special în titluri sau subtitluri.

Layout



Editorul dvs. de texte vă poate afișa documentul în mai multe moduri. Puteți introduce textul în *Normal view* (Vedere normală), dar când doriți să adăugați și figuri, va trebui să treceți în *Page Layout*. Înainte de tipărire, nu uitați să dați un *Preview* ca să vă asigurați că toate elementele se află la locurile lor.



Tabelele **pot fi create automat. Folosiți tasta** *Tab* **pentru a crea coloane frumos aliniate.**

Câte coloane?

Scrisorile sunt redactate, de obicei, pe o singură coloană, care se întinde pe întreaga suprafață a paginii. Buletinele informative și revistele au, însă, textul împărțit în mai multe coloane. Puteți face și dvs. același lucru fără prea mult efort. Alegeți comanda Coloane Multiple *(Multiple Columns)* și programul va face treaba în locul dvs.

Dacă doriți o machetare pe două coloane, programul va completa mai întâi coloana din stânga și abia după aceea va trece la cea din dreapta. După completarea ambelor coloane, programul va trece la pagina următoare și va repeta operațiunea. Veți ști cu exactitate cum arată coloanele dumneavoastră numai dacă apăsați butonul *Print Preview* (Vizualizarea paginii). Efectul este spectaculos, iar realizarea nu-i cine știe ce complicată.

Întreruperi ale textului

După ce ați completat o pagină, programul continuă să introducă textul pe pagina următoare. Dar nu e nevoie să scrieți o pagină completă numai ca să treceți pe cea de-a doua. Puteți începe să scrieți într-o nouă pagină, înainte de completarea celei anterioare, cu ajutorul comenzii *Page Break* (Salt la pagină nouă).

Câmpuri

Uneori este util să introduceți într-un document informații standard, cum ar fi data sau numărul paginii. Procesorul de texte poate introduce aceste informații sub formă de *Field* (Câmp) pe care le va actualiza automat. Un câmp de *Dată (Date&Time)*, de exemplu, va introduce automat data zilei respective într-o scrisoare. Dacă încercați comanda *Insert* (Inserează), apoi *Data*, veți vedea că data este întotdeauna cea din ziua deschiderii documentului.

Tabele

Majoritatea procesoarelor de texte includ utilitare pentru tabele, pe care le puteți folosi pentru crearea tabelelor de orice dimensiune. Căsuța cu date dintr-un tabel se numește celulă. Programul vă poate ajuta să adăugați noi linii și coloane. Acestea pot fi vizibile sau nu.

Antetul și subsolul paginii

Header și *Footer*. Acestea se referă la anumite suprafețe din partea de sus sau de jos a paginii care pot fi folosite pentru repetarea titlului de document, secțiune sau capitol pe fiecare pagină sau care includ numărul de pagină folosind *Insert* și apoi *Page Numbers* (Câmpul – Număr de Pagină). Aceleași informații pot apărea, după dorință, și în partea de jos a paginii, adică în subsolul paginii.

Dați stil paginii

Fiecare element al paragrafului redactat – tipul de font, dimensiunea sa, tab-urile și spațiile introduse – pot fi grupate sub denumirea de **stiluri**. Dacă lucrați în mod regulat cu același tip de document, puteți seta și aplica imediat aceste informații unui nou document.

În cazul unui raport, puteți folosi un titlu cu aldine de 24 pt, centrat, o introducere scrisă cu italice și aldine de 12 pt, aliniată la marginea din stânga, și cu indent (distanță între marginea rândului și locul în care se începe scrierea) de 1 inci și corpul de text cu format normal, aliniat la marginea din stânga, cu caractere de 12 pt.

Fiecare set de opțiuni pe care l-ați ales reprezintă un stil. Veți avea stilul **Titlu**, stilul **Introducere** și stilul **Text**. Se cheamă că ați denumit fiecare stil.

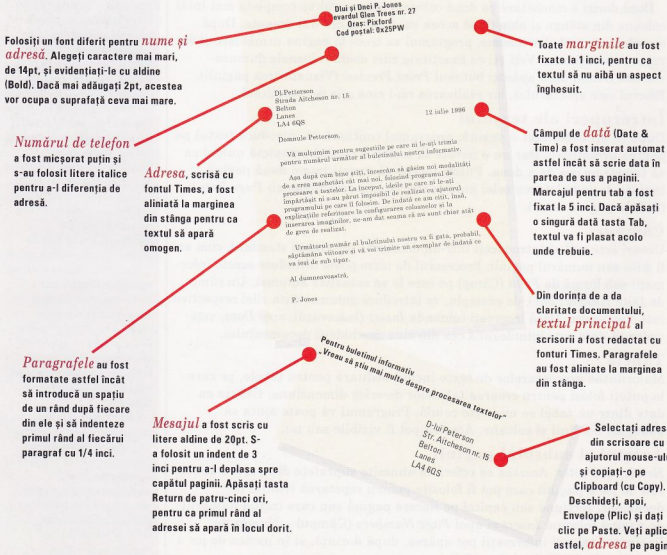
Mergeți mai departe și stocați detalii de machetare, cum ar fi dimensiunea paginii, a marginilor și numerotarea paginilor pentru întreg textul. Veți obține astfel un set complet de instrucțiuni despre cum ar trebui să arate acest tip de document. Setul de instrucțiuni poartă numele de **Șablon**.

Când începeți să lucrați la un nou document, căutați șablonul dorit. Aplicați șablonul pentru titluri și veți avea un titlu centrat, în aldine mari. Tastați introducerea și aplicați șablonul pentru introduceri. Introducerea dvs. va fi scrisă cu italice, la distanță de un inci față de marginea din stânga.

Scrisori și plicuri

Iată un model de plic și de scrisoare care folosesc toate instrumentele de procesare a textelor despre care ați citit până acum. Scrisoarea este redactată pe o pagină de format A4, în timp ce, pentru plicuri, meniul *Page Setup* (Configurarea Paginii) cuprinde câteva dimensiuni standard. Formatul plicului din imagine este disponibil în majoritatea programelor de procesare a textelor.

Marginea din stânga a plicului este fixată la 3,5 inci. Când veți adăuga adresa, aceasta se va deplasa exact în locul prestabilit, adică la mijlocul distanței dintre marginile laterale. Pentru ca mesajul să apară lângă marginea din stânga a plicului, am folosit un indent de 3 inci. Astfel încât, în loc să îl mutăm cu 3 inci spre dreapta, l-am mutat cu 3 inci spre stânga. Acum se află la 0,5 inci față de capătul din stânga al plicului.



Caracteristici suplimentare

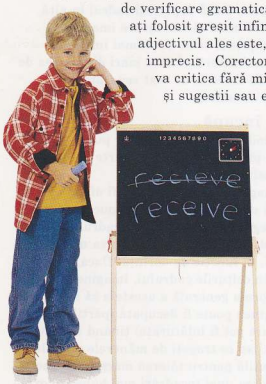
Majoritatea procesoarelor de text includ o întreagă gamă de funcții suplimentare, care depășesc faza de simplă introducere sau machetare a textului. Multe dintre ele au fost create pentru a vă ușura munca și pentru a garanta calitatea documentelor dumneavoastră.

Greșeli de ortografie?

Procesorul de texte vă poate ajuta să rezolvați problema greșelilor de ortografie pe care le faceți. Fiecare cuvânt dactilografiat este căutat într-un dicționar care cuprinde sute de mii de cuvinte și care este stocat pe hard disc ca parte integrantă a procesorului de texte. În cazul în care computerul va găsi un cuvânt care nu există în dicționar, îl va sublinia și va da soluții alternative pornind de la cuvinte asemănătoare care există în dicționar. Întrucât, în general, se ortografiază greșit o literă sau două, probabilitatea de a ghici forma corectă este de nouă din zece. Programele mai sofisticate verifică ortografierea cuvintelor în timp ce scrieți. În cazul în care repetați o greșeală în mod regulat, programul va face înlocuirea automat.

Gramatica – o enigmă?

Una dintre cele mai deprimante caracteristici ale unui program bun de procesare a textelor este corectorul gramatical *(Grammar)*. Acesta funcționează la fel ca și corectorul ortografic *(Spelling)*, numai că, în loc de cuvinte ortografiate incorect, el caută propoziții care încalcă regulile gramaticale. Poate aveați impresia că vorbiți și scrieți foarte corect. Asta înainte ca programul de verificare gramaticală să vă arate că ați folosit greșit infinitivul sau că adjectivul ales este, mai degrabă, imprecis. Corectorul gramatical vă va critica fără milă, dar vă va da și sugestii sau explicații care să vă ajute să vă corectați. În final, îi puteți cere calculatorului să vă arate dacă textul este ușor de citit sau nu. Astfel, veți afla care este gradul de lizibilitate și lungimea medie a unei propoziții.

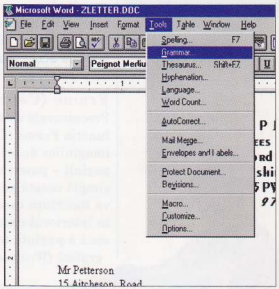


Silabele

Puteți cere programului să împartă în silabe cuvintele mai lungi de la capătul unui rând, pentru a evita aspectul zimțat al marginilor unui paragraf. Astfel, golurile de la sfârșitul rândului vor dispare, iar spațiile dintre cuvinte se vor micșora.

Aveți lapsus ?

Căutați în Lexiconul din programul de procesare a textelor. Acesta cuprinde toate sinonimele și antonimele unui cuvânt. Programul le va insera imediat în locul cuvântului folosit inițial.



***Împărțirea cuvintelor* în silabe (Hyphenation) dă aspect îngrijit paginii.**

Inserarea ilustrațiilor

Colecția de imagini

Dacă nu puteți desena, nu vă necăjiți! Puteți cumpăra CD-uri cu o mulțime de imagini. Colecțiile de imagini sunt simple desene care pot fi folosite ca ilustrații ale documentelor. Există și compact discuri cu fotografii color care acoperă o varietate largă de domenii, de la cosmos la lumea subacvatică. Puteți cumpăra, deci, la prețuri foarte mici, dischete și compact-discuri ce conțin colecții de imagini sau imagini scanate.

Un procesor bun de texte vă poate permite să introduceți imagini, grafice și diagrame întrucât acesta cuprinde unele facilități grafice și de desenare. De asemenea, puteți folosi programe specializate de creare a imaginilor, cum ar fi programele de desenare, grafică sau cele de prelucrare a imaginilor foto. Acestea pot apare în documentul la care lucrați dacă folosiți funcțiile *Import* (Importare) sau *Insert* (Inserare).

Importul de imagini

Comenzile *Import* și *Insert* permit preluarea unei imagini de pe hard disc sau de pe un alt suport magnetic (CD-ROM sau dischetă) și amplasarea ei oriunde în document. Imaginile și graficele pot fi generate în diferite formate de fișier, însă procesorul de texte pe care îl aveți le poate citi numai pe cele care nu sunt foarte sofisticate.

Orice procesor de texte poate importa fișiere în formate de fișier grafic standard cu extensia: .BMP, .PCX și .TIF. Cu cât programul de prelucrare este mai performant, cu atât poate citi mai multe tipuri de fișier grafic. Dacă vă creați singuri imaginile, folosind programe de desenare, aveți grijă ca acestea să fie salvate într-unul dintre formatele de imagini pe care programul dumneavoastră de procesare a textelor le poate importa.

Frame (Cadru)

Procesoarele de texte cu funcții de machetare performante se bazează pe funcția Frame (Cadre) pentru a simplifica procesul de inserare a imaginilor de orice tip. Cu ajutorul comenzii Preview– Vizualizarea paginii – puteți vedea poziția cadrului în format pagină. Cadrul este o simplă casetă goală, care poate fi poziționată oriunde în document. Textul va înconjura caseta, lăsând liber spațiul destinat imaginii. Acum dați clic în interiorul casetei și inserați imaginea. Dacă deplasați cadrul în altă zonă a paginii, textul se va plasa astfel încât să înconjoare imaginea grafică *(Wrap text)*. Cadrul poate conține și text, nu numai imagini. Astfel sunt create titlurile foarte mari din partea de sus a paginii sau casetele cu text separate din interiorul unui document.

Trebuie să încapă...

O imagine introdusă într-un cadru ar putea să fie prea mare sau prea mică. Nu este foarte greu să ajustați dimensiunile unei imagini.

Dați clic pe imaginea respectivă, vor fi afișate pe ecran cadrul și un fel de mânere de apucare (niște mici pătrate negre aflate pe laturile cadrului). Dacă trageți de aceste mânere, imaginea se va micșora sau se va mări, în funcție de dorință. Dacă trageți de mânerele din colțurile cadrului, imaginea se va mări, fără ca forma generală a acesteia să se modifice. Imaginea poate fi decupată (părțile care nu sunt necesare pot fi înlăturate) ținând apăsată tasta Shift în timp ce trageți de mânerele cadrului. Operația este utilă pentru tăierea marginilor unei imagini în vederea unei încadrări mai bune în text. Încercați acum și dvs.

Pe prima pagină

Iată un buletin informativ pe care l-am creat folosind majoritatea funcțiilor principale ale procesorului de texte. Intențiile noastre generale sunt prezentate chiar în Buletin. Veți găsi și detaliile de formatare ale fiecărui element. Aceasta vă va ajuta la realizarea propriului dvs. buletin. Reveniți la această pagină după ce ați încercat singuri ideile prezentate în continuare.

Titlul **buletinului informativ, sau caseta tehnică, este scris cu fonturi mari (30pt), negre. Paragraful este centrat, și este scris pe o singură coloană. Fundalul este bleumarin (sau cyan în limbaj tipografic).**

Data și numărul ediției **sunt scrise cu fonturi albe, mici (10pt). Paragraful este aliniat la dreapta, și are o margine de culoare neagră.**

Titlul principal. **Aceeași mărime, ca și caseta tehnică, dar pe fundal alb.**

BULETINUL INFORMATIV

„VREAU SĂ ȘTIU MAI MULTE DESPRE PRELUCRAREA DE TEXT"

Nr.5 Iunie 1996

PRIMA EDIȚIE ESTE ILUSTRATĂ!

Să vedem cum s-a procedat

Ați învățat, în sfârșit, cum puteți folosi programul acela de procesare a textelor, care stătea pe biroul dumneavoastră de câteva sute de ani! Credeați că vă va ajuta doar să scrieți scrisori sau alte lucruri mărunte. Iată, însă, că am reușit să redactăm acest buletin informativ. Acesta arată atât de bine, și asta fără prea mult efort. Am citit foarte mult despre coloane și am hotărât că nu ar fi rău să aranjăm acest fragment pe trei coloane. Textul va fi aranjat automat pe trei coloane. Putem face ca programul să treacă la următoarea coloană, dându-i comanda Column Break (Salt la coloană nouă), chiar în acest punct. Ca urmare, restul acestui fragment va trece în cea de-a treia coloană, dând textului un aspect compact și îngrijit.

După cum puteți observa, am aliniat textul la ambele margini, făcându-i să arate ca cel dintr-o revistă sau dintr-un buletin informativ adevărat. Iată mici trucuri care dau un aspect nemaipomenit!

Titlu – cu aldine de 24pt. **Paragraful este scris pe o singură coloană și este aliniat la marginea din stânga. Aceste informații sunt salvate ca stil sub denumirea de Titlu 1 (Format, Style, New).**

POZA DE PE PLAJĂ ARATĂ GROZAV!

Am promis că vom adăuga o imagine-două, așa că am inclus o fotografie de vacanță pentru a ne ține de cuvânt. Aceasta trebuie introdusă într-un Frame (Cadru). Imaginea este importată după inserarea și poziționarea Cadrului. Așa cum se poate observa de la distanță, fotografia arată foarte bine, având în vedere că am folosit un simplu procesor de texte și nu am cerut ajutorul unui tipograf. Aveți posibilitatea de a aranja imaginea într-o poziție stabilă sau de a o deplasa pe măsură ce adăugați text deasupra ei. Aceste opțiuni se găsesc în meniul Format (Formatare), Frame (Cadru). Cumpărați imagini pe CD-ROM sau scanați-le singuri.

Corpul de text **– are fonturi de 12pt. Paragrafele sunt aliniate la ambele margini și aranjate pe trei coloane, cu o linie între coloane (această opțiune se găsește, de obicei, în meniul Coloane). Selectând butonul Salt la coloană nouă (Column Break) din meniul Coloane, textul va fi împărțit automat în trei coloane. Imaginea este inserată în cadru. Cadrul este ajustat astfel încât imaginea să se potrivească perfect.**

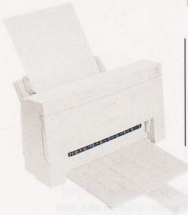
VARIANTE

Dacă am folosit în primele două fragmente un format pe trei coloane, aceasta nu înseamnă că trebuie să îl păstrăm pentru întregul text, deși, trebuie să recunoaștem că este mai simplu să păstrăm același format de la început până la sfârșit. Dacă preferați, însă, schimbarea, formatați diferit fiecare paragraf de text. Acest fragment a fost aranjat pe două coloane pentru ca să apară ca o secțiune aparte. Titlul este pus pe o singură coloană și aliniat la marginea din stânga. Aceasta înseamnă că ocupă exact spațiul de care are nevoie, și va așeza coloana a doua astfel încât ea să înceapă de la același nivel cu prima coloană.

Următorul titlu **a fost formatat prin aplicarea stilului Titlu 1.**

Textul **are caracteristicile de mai sus, numai că este aranjat pe două coloane. Selectați textul și aplicați-i comanda Două Coloane din meniul Coloane (Columns).**

Tipărirea

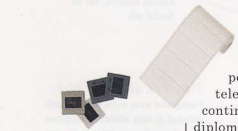


Ultima parte a procesării de text constă în tipărirea documentului. Calitatea lucrării depinde în mare parte de imprimantă. Dacă aveți o imprimantă cu ace, rezultatele vor fi mediocre. O imprimantă cu jet de cerneală va scoate tipărituri bune; puteți tipări color dacă doriți și dacă aveți imprimanta color. Cele mai bune sunt, însă, imprimantele laser. Asta dacă vă numărați printre cei care nu duc niciodată lipsă de bani.

Imprimantele color

Culoarea poate fi punctul forte al lucrării dumneavoastră. Imprimantele cu jet de cerneală color sunt doar cu puțin mai scumpe decât cele alb-negru. Dacă folosiți o imprimantă color cu jet de cerneală, fotografiile color vor fi tipărite acceptabil, dar nu la standardul revistelor. Merită să folosiți culoarea acolo unde credeți că va arăta bine, adică în cazul unor fragmente mici de text sau pentru evidențierea textului, și, mai ales, pentru o fotografie. Dacă aveți îndoieli la cumpărarea unei imprimante color, ar fi bine să treceți peste ele și să treceți direct la cumpărare. Veți vedea că, din când în când, o să fie plăcut să adăugați o pată de culoare lucrării dvs.

Hârtia este totul



Calitatea lucrării este influențată și de calitatea hârtiei folosite. Dacă lucrați la un proiect special și ați dori să arate cât mai bine posibil, ar fi bine să cumpărați hârtie special concepută pentru imprimanta pe care o aveți. Există un anumit tip de hârtie pentru imprimantele cu jet de cerneală și un altul pentru imprimantele laser. Imaginile sunt, astfel, redate mai clar. Hârtia este într-o continuă diversificare: există coli cu borduri elegante, care seamănă cu diplomele sau certificatele, coli cu inserții de bumbac, coli cu texturi aparte, coli de culori atrăgătoare. Puteți folosi toate acestea pentru a realiza o mulțime de proiecte interesante.

Autocolantele

Cu o coală de autocolant, puteți crea o mulțime de etichete, de la etichete pentru scrisori, la etichete pentru borcanul cu dulceață. Dacă v-ați gândit să realizați un număr mare de etichete, cumpărați un program special, care vă va ușura munca. Folosiți cu grijă colile de autocolant. Cele care nu au dublura din spate bine lipită v-ar putea bloca imprimanta (partea adezivă se poate lipi pe tamburul imprimantei). Dacă aveți îndoieli, este mai bine să folosiți o altă coală.

Transmiterea prin fax

O altă întrebuințare a procesorului de texte poate fi crearea și transmiterea de faxuri cu ajutorul unui fax modem. Documentul este creat normal, numai că, în loc să fie tipărit, este transmis prin fax, prin apăsarea butonului *Send* (Transmitere). Fax modemul creează o imagine a documentului, care face ca pagina recepționată să arate exact ca și pagina tipărită.

Diapozitivele

Puteți folosi programul de procesare a textelor pentru a crea diapozitive. Trebuie numai să salvați documentul pe dischetă și să-l trimiteți unui birou special, care va folosi un sistem sofisticat de fotografiere, transformându-l în diapozitive color de 35 mm. Este bine să verificați dacă cei de acolo pot deschide documentul pe calculatoarele lor, deoarece, pentru crearea de diapozitive, se folosește un program special de realizare a prezentărilor de tip slide și nu unul de procesare a textelor.

CHELTUIELILE CASEI

Mai simplu nu se poate

Dacă ați fi întrebați cu ce doriți să vă ajute un computer, probabil că cei mai mulți ați spune: „Toate ca toate, numai să mă ajute la socoteli". În ultima vreme și în țara noastră au apărut metode avansate de plată. O familie poate avea mai multe conturi bancare sau conturi separate pentru cărți de credit. Noțiuni ca Visa Card sau Master Card sunt din ce în ce mai des întâlnite, iar rețeaua de magazine care acceptă plăți prin carte de credit se lărgește și ea pe zi ce trece. Aceasta înseamnă că nu mai aveți hârtii de numărat ca știți de câți bani mai dispuneți. Trebuie să țineți socoteală. Starea aceasta de fapt se complică datorită cheltuielilor uzuale: chiria sau ipoteca, polițele de asigurare, cheltuielile cu întreținerea mașinii, cu energia electrică, cu abonamentul telefonic. Toate trebuie plătite din salariu sau din profitul realizat de firma pe care o conduceți. Și nu toate cheltuielile se pot face de odată, așa că planificați!!

Contabilitatea cheltuielilor multe și mărunte nu e simplă. Iar evidența financiară este o chestiune foarte, foarte încurcată. Nu este de mirare, așadar, că un computer, folosit la început doar pentru contabilitatea marilor firme, este acum atât de util pentru descălcirea chitanțelor și facturilor unei firme mici, și, de ce nu, pentru cele ale unei familii care dorește să-și planifice veniturile și cheltuielile astfel încât să poată să realizeze și ceva economii sau investiții.

Pachetele de programe pentru contabilitate au apărut mai demult. Dar ele n-au devenit populare decât în ultimii ani deoarece majoritatea au fost create doar pentru contabilitatea afacerilor. Dar chiar și așa, era nevoie de abilitatea unui contabil pentru a înțelege cum funcționează mecanismul banilor. Și cine își poate permite să plătească un contabil numai pentru atâta?

Dar lucrurile s-au schimbat mult și în acest domeniu, sau, mai ales în acest domeniu. Programe precum Microsoft Money au depășit granițele utilizării stricte în interesul afacerilor; ele au pătruns în casele oamenilor obișnuiți, ca mine, ca dvs. S-au modernizat și au devenit prietenoase pentru că acum au o interfață grafică atrăgătoare și ușor de folosit, care ascunde dificultatea contabilității. Ideea a fost de a face programele atât de simplu de folosit, încât să nu evitați introducerea cheltuielilor săptămânale în PC.

Tranzacții

Programul de contabilitate administrează datele introduse folosind un tabel imens. Acesta este ca o foaie mare cu linii și coloane. Fiecare informație sau tranzacție nouă apare pe un rând nou, iar suma corespunzătoare este introdusă pe o coloană care corespunde, la rândul ei, unui număr de cont. Există coloane separate pentru fiecare cont și pentru fiecare tip de tranzacție. Sunt coloane care conțin observații despre fiecare tranzacție și coloane care indică programului dacă trebuie să calculeze valoarea TVA sau nu. Aceste date introduse de-a valma ar forma un document foarte greu de descâlcit.

Dar dvs. nu va trebui niciodată să analizați întregul tabel. Când doriți să introduceți date sau să obțineți rezultatele, programul va alege exact cifrele relevante pentru comanda pe care ați dat-o și vă va afișa numai ceea ce vă interesează. Având toate conturile centralizate în acest mod, computerul va extrage informațiile în diverse moduri. Dacă doriți să vă uitați în contul curent, atunci programul va afișa doar datele din tabelul „tranzacții".

Completați *cecul de pe ecran* și toate informațiile vor fi încărcate automat în tabelul tranzacțiilor.

Poate doriți să vedeți cheltuielile făcute în ultima lună. PC-ul vă extrage datele respective din conturile stocate în computer și va afișa tot ce s-a cheltuit în luna precedentă. Tocmai această flexibilitate, face programele de contabilitate casnică atât de utile.

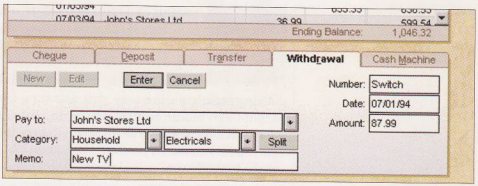
Odată create conturile, puteți începe introducerea datelor, adică a tranzacțiilor. Pentru a simplifica modalitatea de denumire a activităților contabile, li s-a dat numele generic de „tranzacții". O tranzacție poate reprezenta o sumă de bani care intră sau iese dintr-un cont. Poate fi și transferul unei sume dintr-un cont în altul. Când scrieți un cec sau depuneți bani într-un cont, trebuie să înregistrați tranzacția în computer. Când introduceți informațiile, sunteți anunțați imediat despre situația curentă a balanței de plăți conform cu cecul și chitanțele plătite.

Introducerea tranzacțiilor nu este mai complicată decât completarea unui cec sau plata prin credit. PC-ul vă cere cam aceleași informații pe care vi le cere și banca: data, către cine sau de la cine vin banii. Unele programe vă afișează pe ecran chiar un cec virtual pentru a-l completa, transferând informațiile direct în tabelul tranzacțiilor. Aveți, de asemenea, spațiu pentru a scrie alte observații despre tranzacție așa cum aveți pe spatele carnetului de cecuri.

Faceți aceasta și când primiți o notă de plată sau când intră bani în cont.

Majoritatea informațiilor despre cont sunt deja încărcate în computer, așa că înregistrarea sa nu

va dura decât câteva secunde. Singurul detaliu pe care trebuie să-l mai adăugați este categoria tranzacției.



Structura conturilor

Orice tranzacție poate fi legată de o alta efectuată anterior. De asemenea, puteți grupa sumele de bani cheltuite pe obiecte similare sau venituri provenind din aceeași sursă.

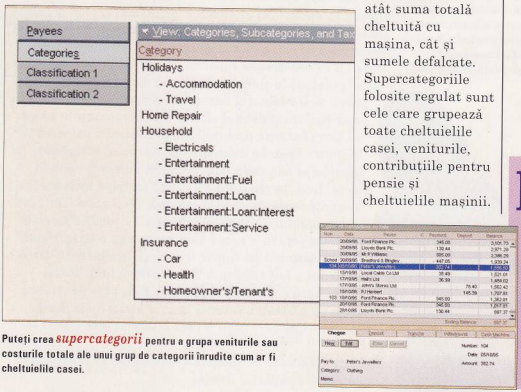
În ceea ce privește cheltuielile, categoriile care vor fi folosite regulat vor include reparațiile casei, benzină, vacanțe, Crăciun, grădină, taxe și impozite. Diversele surse de venit pot fi grupate în categorii ca: salariu, alocația copilului sau dobânzi încasate pentru economiile depuse.

Avantajul împărțirii pe categorii a tranzacțiilor dumneavoastră este acela că PC-ul va putea să le grupeze corect. Apoi, puteți vedea cât s-a cheltuit într-un an pe anumită activitate sau ce venit a adus bugetului familial colaborarea cu o firmă. Programul conține o listă cuprinzătoare de categorii de venituri și cheltuieli. Desigur, la această listă, puteți întotdeauna adăuga unele noi.

Există nenumărate *categorii* în care puteți plasa o cheltuială sau o încasare, dar puteți crea și categorii proprii.

Categorii și supercategorii

Odată ce ați grupat un set de plăți într-o categorie, puteți considera util să grupați un set de categorii într-o supercategorie. Să luăm, de exemplu, cheltuielile cu întreținerea mașinii. Veți putea pune cheltuielile cu combustibilul în categoria „benzină", reparațiile în categoria „service auto", iar taxele și asigurarea în categoria „taxe/asigurări". Acum puteți vedea atât suma totală cheltuită cu mașina, cât și sumele defalcate. Supercategoriile folosite regulat sunt cele care grupează toate cheltuielile casei, veniturile, contribuțiile pentru pensie și cheltuielile mașinii.



Puteți crea *supercategorii* pentru a grupa veniturile sau costurile totale ale unui grup de categorii înrudite cum ar fi cheltuielile casei.

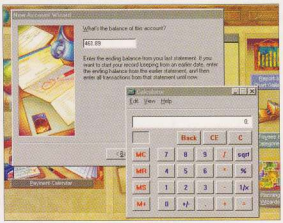
Informații sortate automat

Toate tranzacțiile din tabel sunt aranjate în ordine cronologică. Nu are importanță dacă nu reușiți să introduceți o tranzacție decât după câteva săptămâni de la data realizării ei, deoarece PC-ul o va plasa automat în tabel în locul corespunzător datei calendaristice la care ea s-a efectuat.

Debite

Probabil că veți fi extrem de uimiți dacă v-ați da seama despre câte tranzacții știți mai înainte ca acestea să fie scadente. Exemple concludente ar fi chiria, ipoteca și alte plăți pentru aprovizionarea casei; mai sunt impozitele și polița de asigurare a mașinii, taxa la clubul de înot pentru copii; apoi, există plățile speciale despre care știți dinainte, cum ar fi banii necesari pentru vacanță sau concediu. Chiar dacă nu știți sumele exacte ce vor fi folosite, puteți introduce aceste tranzacții viitoare într-un calendar financiar care le va urmări. Acesta vă permite să evaluați felul cum vor arăta conturile peste câteva luni. Pentru tranzacții regulate, cum ar fi comenzi de aprovizionare, nu trebuie să introduceți detaliile decât o singură dată. Apoi nu trebuie decât să apelați zilele respective, în fiecare lună când repetați tranzacția.

De la setare, în computer este introdusă data curentă, pe care el și-o reactualizează zilnic. De aceea, nu trebuie să vă mire dacă PC-ul va fi mereu la zi cu data. Când încărcați programul de contabilitate, primul lucru pe care îl face, este să verifice în calendar ce tranzacții urmează să se desfășoare sau sunt deja întârziate. Programul vă va îndruma ce să faceți.



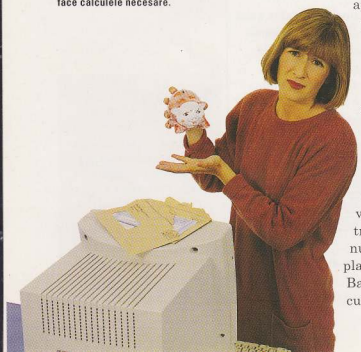
Folosiți *calendarul* din programul financiar pentru a introduce amănunte referitoare la plăți și înregistrarea veniturilor regulate. Dacă plățile sunt planificate în fiecare lună în aceeași zi, nu trebuie introduse amănuntele specifice tranzacției decât o singură dată, iar programul va face calculele necesare.

Balanța

După ce ați introdus tranzacțiile, la sfârșitul fiecărei luni, trebuie să comparați ceea ce ați estimat dumneavoastră că veți cheltui cu ceea ce ați cheltuit în realitate. Această operație poartă numele de balanță. Multă lume face deja acest lucru în fiecare lună prin bifarea datelor din raportul bancar. Aceasta este cea mai simplă formă de balanță; dvs. verificați doar ca fiecare element din raportul bancar să se potrivească cu înscrisurile de pe cecul de plată.

Balanța computerizată cere mai puțin timp decât balanța întocmită manual; și ar trebui și să fie mai rapidă deoarece toate informațiile despre plăți și încasări sunt la îndemână. Programul vă arată plățile și încasările introduse în PC. Dacă ele se regăsesc în raportul bancar, le puteți selecta și apoi puteți să le ștergeți. În partea de jos a ecranului puteți vedea bilanțul bancar curent, valoarea elementelor neclare și debitul rămas. Dacă tranzacțiile scrise au fost efectuate prin cont, atunci obțineți valoarea „0" în coloana pentru diferențe. Unele cecuri completate în apropierea sau după data balanței nu vor fi luate în calcul. Deci, în realitate, va exista aproape întotdeauna o anumită sumă în această coloană. Deși acest lucru este normal, nu trebuie să vă opreasă să verificați datele neclare pentru a vedea dacă nu cumva s-au introdus greșit date sau au rămas tranzacții neefectuate. Dacă o factură n-a fost rezolvată timp de două luni, puteți verifica dacă s-a primit la plătitor. Este bine de știut că trebuie să păstrați o rezervă în cont astfel încât acesta să nu se dezechilibreze când un cec întârziat este plasat la plată.

Balanța efectuată de computer trebuie să se potrivească cu datele din raportul bancar.



Rapoarte

Fişierul cu tranzacţii poate conţine orice tip de informaţie referitoare la situaţia dvs. financiară. El este, însă, un fişier foarte greu de înţeles. Sunt prea multe date şi nici un criteriu de separare a informaţiilor pe care doriţi să le analizaţi în amănunt. Aici intervin rapoartele sau bilanţurile, cum sunt ele denumite. Un bilanţ este o metodă simplă de a selecta informaţiile şi de a le prezenta într-o formă inteligibilă.

Bilanţuri

Majoritatea bilanţurilor sunt alcătuite pe aceleaşi coordonate cu ale celorlalte familii sau firme. Programul dumneavoastră va include câteva bilanţuri standard care vă dau o privire de ansamblu asupra cheltuielilor şi veniturilor lunare şi o comparaţie a situaţiei financiare prezente cu bugetul evaluat. Bilanţul are tranzacţiile înregistrate, extrage datele de interes, le însumează şi le prezintă în cel mai clar mod cu putinţă. Există bilanţuri cu categorii speciale de cheltuieli cum ar investiţiile, venitul total sau schimbările care intervin într-un cont bancar.

Bilanţuri modificate

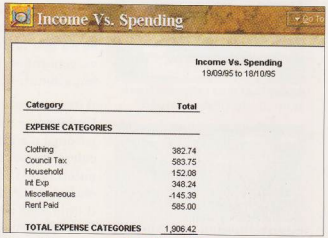
Deşi bilanţurile standard acoperă domeniile obişnuite ale finanţelor, sunt inevitabile modificările pe care, poate, aţi dori să le faceţi la un moment dat. Cea mai simplă modalitate de a realiza aceasta este să alegeţi un bilanţ care se apropie de necesităţile dumneavoastră şi să-l modificaţi. Modificarea poate fi la fel de simplă ca şi folosirea unei categorii diferite sau modificarea tipului de cont. Sau poate doriţi mai puţine informaţii decât cele oferite de bilanţurile standard. Apelând bilanţul standard îl puteţi rescrie prin adăugarea, ştergerea sau modificarea unui element.

Procesare de text şi contabilitate

Imaginaţi-vă următoarea situaţie: sunteţi clientul sau clienta unei bănci şi doriţi să cereţi un împrumut. Împrumutul vă trebuie pentru extinderea firmei dvs. Banca va cere actele firmei şi evidenţele ei contabile ca să poată face evaluarea. Ce ar fi, dacă ar trebui să reintroduceţi din nou toate cifrele din raportarele contabile pentru a întocmi raportul necesar la bancă?! Ce cumplit... şi ce multe posibilităţi de a greşi.

Acum vă gândiţi ce caută procesorul de texte în acest paragraf. Da, aparent nu are ce căuta, pentru că, de cele mai multe ori, veţi folosi un program de contabilitate de sine stătător. Dar asta nu înseamnă că nu puteţi transfera, adică exporta informaţii în alte programe, atunci când aveţi nevoie. Dacă scrieţi o scrisoare şi doriţi să includeţi o parte din datele dintr-un bilanţ financiar, puteţi copia partea care vă interesează în procesorul de texte în loc să o scrieţi din nou.

Există o gamă largă de *bilanţuri* gata întocmite la care puteţi apela. De asemenea, le puteţi modifica pentru a se potrivi exact cu necesităţile dumneavoastră.

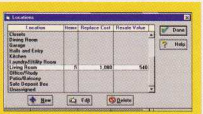


Fiecare bilanţ va extrage *detalii specifice* tranzacţiilor băneşti. Alegeţi-le pe acelea care vă interesează.

Inventarul

Pe lângă evidența cheltuielilor, pe computer puteți ține și inventarul lucrurilor din casă. Poate nu vă dați seama în acest moment de avantajele de a avea un inventar, dar firma de asigurări va fi satisfăcută, cu siguranță, de existența sa.

Cel mai bun motiv pentru a avea un inventar corect al casei și al tuturor bunurilor este de a evalua corect valoarea reală în vederea încheierii unei polițe de asigurare. Firmele de asigurări susțin că oamenii își subapreciază bunurile din casă când se asigură. Ei își aduc întotdeauna aminte de obiectele mari și scumpe, dar uită mărunțișurile. Aici intervine inventarul. Așa cum ați enumera obiectele, în mod normal, pe camere, la fel se procedează și la inventar.



Fiecare cameră este pregătită de *inventar*. Prima este sufrageria.

În calculator sunt enumerate *obiectele* care se pot găsi, de obicei, într-o sufragerie. Dați clic doar pe acelea pe care le aveți cu adevărat.

Puteți accepta valoarea *estimată* de computer pentru obiecte sau puteți introduce o alta.

Puteți include toate amănuntele legate de *proprietățile* dumneavoastră.

Imediat ce informațiile încep să fie introduse în program, sunt deja așezate în *categorii separate*.

Care este valoarea de inventar ?

Când apreciați o valoare, puteți lua în considerare fie valoarea de vânzare, fie pe cea de înlocuire. În cazul unei daune, unele societăți de asigurare au polițe care înlocuiesc obiectele stricate cu unele noi. În acest caz, trebuie să introduceți prețul reactualizat al valorii de înlocuire. Alte polițe asigură plata valorii de vânzare sau numai un coeficient din aceasta.

În inventar puteți folosi fie una dintre valori, fie pe amândouă. O altă variantă este introducerea prețului de achiziționare al obiectului. Inventarul va calcula rata de amortizare a acestuia folosind o valoare de, să zicem, 10% pe an din prețul său original.

Lista de bagaje

La plecarea în concediu, probabil că v-ați lovit de multe ori de un lucru simplu: lista de bagaje. Ați avut concedii în care nu ați luat tot ce v-a trebuit și ați avut concedii unde v-ați luat prea multe bagaje.

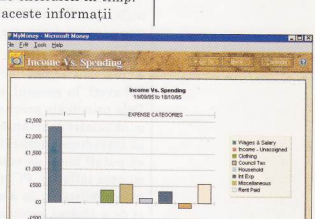
Creați o listă-inventar pentru concediu, iar când vă întoarceți, o puteți completa astfel încât să nu uitați și altă dată un obiect util și să nu mai luați obiecte pe care nu l-ați folosit. În anul următor când va veni concediul, veți tipări doar lista de bagaje, și, puteți trece la împachetat.

Amestecați și alegeți

Un inventar al obiectelor din casă ținut pe calculator poate fi rearanjat după o mulțime de criterii. Puteți sorta obiectele pe camere, pe culori sau pe categorii. Puteți enumera toate lucrurile din hol sau puteți face o listă a tuturor echipamentelor sportive, oriunde se află ele în casă. Aceste moduri diferite de inventariere pentru obiecte pot fi utile dacă aveți asigurări separate pentru mașină și interiorul ei, o poliță pentru obiectele din casă și una pentru clădire și anexe. Inventarele separate vă pot indica valoarea reală a asigurării pentru fiecare poliță.

Grafice

Cifrele sunt grozave pentru că indică sume exacte. Dar ele nu sunt la fel de bune pentru a indica modificările intervenite în timp. Vă arată ce părți ale finanțelor familiale sau ale firmei sunt în ordine sau în dezordine, dar nu exprimă clar diferențele dintre evoluția categoriilor de cheltuieli în timp. Graficele reprezintă modalitatea ideală de a analiza aceste informații pentru a avea o privire de ansamblu asupra situației reale.



Graficele **reprezintă cea mai simplă metodă de a evalua situația financiară.**

Coloane

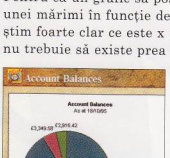
Principalele categorii de grafice sunt: graficele coloană și graficele în formă de plăcintă. Aceste grafice creează o imagine ușor de urmărit a activităților desfășurate într-un anumit interval de timp.

Fiecare coloană reprezintă valoarea unei categorii de cheltuieli raportată la o perioadă determinată de timp. Prin compararea coloanelor din grafice care acoperă o perioadă de timp mai lungă, se va putea vedea dacă bugetul studiat este într-o stare bună sau nu.

Graficul cheltuielilor efectuate vă poate fi util pentru a vedea ce perioade ale anului sunt mai încărcate din punct de vedere al cheltuielilor și din ce motive.

Legende explicative

Pentru ca un grafic să poată fi ușor de citit, el trebuie să exprime variația unei mărimi în funcție de alta. Graficul are două axe: x și y. Trebuie să știm foarte clar ce este x (înălțimea) și ce este y (lățimea). Într-un grafic nu trebuie să existe prea mult text. Nu uitați să dați un nume graficului.



Mmm ... O felie de plăcintă

Un alt mod de a evalua cifrele înscrise într-un tabel, este de a crea un grafic sub formă rotundă, ca o plăcintă. Această reprezentare este utilă mai ales pentru a evalua câte procente din totalul cheltuielilor pe un an s-au efectuat, câte procente mai sunt de efectuat, procentul de cheltuieli neprevăzute.

Plăcinta reprezintă întregul. Ar putea fi venitul anual al familiei dvs. Sau bugetul statului... Ca să preluăm explicații destul de recente. Dimensiunea fiecărei felii este proporțională cu mărimea categoriei de cheltuieli pe care o reprezintă.

Fiecare segment trebuie denumit. Veți avea dificultăți când veți dori să denumiți feliile mici și foarte mici deoarece aceasta ar face graficul să fie încărcat și neclar.

Simplitatea – brățară de aur

Aveți întotdeauna grijă să păstrați tabelele cât mai simple cu putință. Dacă doriți să vă evaluați cheltuielile, folosiți doar două sau trei categorii în loc de 12 sau mai multe, câte există în foile pentru tranzacții. Folosirea unei combinații de text și grafice vă ajută să evaluați detaliile dorite.

Culori

Graficele pot fi reprezentate în culori pe monitorul computerului. Această metodă simplifică identificarea diferitelor capitole ale tabelului. Dacă tipăriți la o imprimantă alb-negru, va trebui să creați grafice în care alternează tonalități de gri închis cu cele de gri deschis ca să puneți în evidență diferența dintre diversele domenii analizate. Asta dacă nu cumva aveți o imprimantă color. În acest din urmă caz, graficele dvs. vor fi mult mai spectaculoase.

Și dacă...?

Este foarte ușor să ținești evidența cheltuielilor, mai ales dacă vă cunoașteți cheltuielile din trecut.

Programarea cheltuielilor este foarte importantă. Este aproape la fel de importantă ca și urmărirea lor. Aceste activități de urmărire și planificare a plăților sunt foarte utile, mai ales când doriți să faceți o economie mai mare pentru a cumpăra un computer, un frigider, o casă.

Alcătuirea unui buget

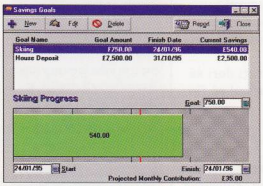
E ușor de imaginat ce trebuie să includeți în prognoză. Chiar și fără un PC aveți, în general, o imagine clară a veniturilor și cheltuielilor regulate. Cele principale precum cheltuielile casei, mașina, concediul, alimentele sunt relativ constante. Aceasta dacă nu cumva inflația o ia razna. Puteți să introduceți propriile estimări ale venitului și cheltuielilor viitoare; sau vă puteți folosi de sumele de anul trecut, desigur, ar trebui să le indexați cu rata inflației. PC-ul va calcula singur bugetul. Majoritatea programelor au posibilitatea de a analiza tranzacțiile din trecut și de a alcătui automat un buget viitor suficient de corect.

Împrumuturi

Scenariul „ce-ar fi dacă..." are rost mai ales când se ia în discuție un împrumut de orice fel. Având la dispoziție o paletă de oferte de împrumut, este util să puteți observa ce impact va avea fiecare variantă asupra bugetului familiei. Nu se pune doar problema de a vedea care este cel mai ieftin, ci care se potrivește cel mai bine bugetului și proiectului de cheltuieli pe care l-ați întocmit dvs. Prin introducerea detaliilor împrumutului în foaia de planificare, puteți vedea care variantă de împrumut vă avantajează cel mai mult.

Economisiți

Programul folosește o foaie separată de calcul pentru a vedea ce se poate întâmpla cu economiile dvs. Astfel, puteți modifica unele elemente și veți ști că informațiile despre buget pe care le-ați introdus anterior nu vor fi afectate. Dacă, să zicem, veți dori să vă înlocuiți mașina peste doi ani, puteți alcătui o schemă de economii lunare, puteți verifica dacă veți avea suma necesară la momentul dorit și veți vedea ce efect va avea economisirea acestor bani asupra cheltuielilor de zi cu zi.



Fixați-vă un *obiectiv de economisire* și vedeți dacă puteți să-l îndepliniți.

Afaceri

Conducerea unei firme mici este posibilă cu ajutorul programului de contabilitate primară, cu condiția să fie vorba de o contabilitate simplă, adică de urmărirea cheltuielilor. Ulterior, după ce începeți să angajați personal, vă trebuie un program optim de contabilitate. Acesta va calcula salarii, va calcula impozitele pe salarii, va calcula chiria pe sediul firmei, va calcula rata de amortizare a utilajelor sau a dotărilor... Este, deci, timpul să luați în considerare achiziționarea unui program complex destinat în exclusivitate contabilității firmelor. Aceste programe sunt mai scumpe, dar sunt mult mai sofisticate și pot fi folosite atât într-un singur birou cât și dacă birourile sunt legate printr-o rețea de computere.

Ce vă trebuie

Dacă aveți nevoie de un program pentru contabilitatea firmelor, va trebui să verificați ce funcții sunt esențiale afacerii dumneavoastră. Fiecare program este diferit, iar cele cu prețuri medii și mici precum *Quickbooks* și *Simply Business* se adresează unui număr destul de limitat de beneficiari. Gama de programe *Wizcount* și *Ciel* oferă combinații foarte diverse de funcții care au o gamă mult mai largă de aplicare. Aceasta explică și mai larga lor răspândire.

S-ar putea să doriți să urmăriți mai multe elemente de pe piața bursieră sau să alegeți un stat de plată. În cazul în care credeți că firma dvs. se va dezvolta în viitor, atunci trebuie să vă asigurați că programul are resurse auxiliare sau că există o cale de upgrade către un program de contabilitate mai puternic. Auxiliarele vă vor oferi acces la funcțiile de contabilitate suplimentare de care aveți nevoie fără a trebui să luați totul de la început. Upgrade înseamnă că puteți transfera ușor datele existente într-un program de contabilitate mai evoluat. Puteți schimba nucleul programului de contabilitate, dar aceasta înseamnă reintroducerea mai multor informații. Este, întotdeauna, mai bine să consultați un contabil înainte de a lua vreo decizie deoarece vă va spune dacă programul ales are toate funcțiile de care aveți nevoie.

Simplitatea înainte de toate

Contabilitatea casnică este opțională, dar cea a firmei este o necesitate, iar aceste programe fac mai ușoară înregistrarea corectă și la zi a datelor. Deși programul de contabilitate pentru firme este mai sofisticat și mai complex decât cel pentru cheltuieli casnice, este, totuși, ușor de folosit deoarece producătorii lui știu că majoritatea potențialilor clienți nu au studii de contabilitate. Impozitele trebuie tratate cuprinzător, iar aceste programe pot calcula automat impozitele tuturor tranzacțiilor și pot realiza un bilanț al taxelor și impozitelor pentru dumneavoastră.

Bilanțurile vă aduc la zi cu orice aspect al situației comerciale și vă ajută să urmăriți plățile esențiale. La sfârșitul anului, programul vă va realiza bilanțul prin simpla atingere a unei taste.

Sistem în rețea

Rețeaua este utilă în special când aveți o firmă mică, unde programul de contabilitate reprezintă sistemul nervos central al întregii întreprinderi. Astfel de programe pot sintetiza și afișa informații despre facturi, acțiuni și achiziții, manevrând totodată detaliile pur financiare.

Conectarea prin intermediul cablurilor a computerelor din biroul de contabilitate, depozite și birourile de vânzări-cumpărări folosind o rețea, va permite oricărui post de lucru să intre în program. Apoi oricine va putea să aibă o imagine clară a domeniului său particular de interes în cadrul firmei.

Privind spre viitor

Băncile au o nouă facilitate de plată pentru public: cartea de credit. Deoarece acestea au propriile lor subtilităţi, programul pentru evidenţa cheltuielilor casnice poate fi foarte util pentru urmărirea atentă a cheltuielilor efectuate cu cartea dumneavoastră de credit. Prin introducerea tuturor cheltuielilor făcute pe cartea de credit, puteţi ţine o evidenţă exactă a economiilor zilnice. Când vă sosește bilanţul de la bancă, puteţi verifica orice cheltuială care vă este necunoscută. Veţi vedea ce cheltuieli au făcut soţul sau soţia, sau alte persoane. În funcţie de suma pe care o aveţi disponibilă pe cartea de credit, puteţi planifica şi alte cheltuieli pe care doriţi să le faceţi.

Să presupunem că există o persoană care are mai multe conturi într-o bancă: contul pentru cheltuieli curente, contul corespunzător plăţilor prin cecuri la purtător, cont în lei sau în dolari.

Stele verzi

Iată un domeniu palpitant. Investiţiile. Când este vorba de investiţii, prima imagine care trebuie să vă apară în minte sunt tranzacţiile bursiere. Deşi numărul oamenilor de afaceri care tranzacţionează acţiuni la bursele din Bucureşti şi din lume a crescut, majoritatea deleagă persoane specializate să se ocupe de aceste activităţi în locul lor. Cei care se ocupă de consilierea investitorilor în materie de tranzacţii bursiere, se numesc brokeri. Astfel de activităţi sunt: investirea în societăţi de construcţii, fonduri mutuale, obligaţiuni emise de societăţile de asigurări sau cumpărarea titlurilor de proprietate. Dacă deţineţi acţiuni din oricare dintre aceste domenii, se cheamă că sunteţi un investitor şi veţi avea nevoie ca programul financiar să urmărească evoluţia investiţiilor, adică a acţiunilor dvs.

Dolarii şi simţul banilor

Să presupunem că sunteţi o persoană cu un venit regulat dar calculat în dolari, la echivalent în lei sau chiar în valută. Aveţi nevoie de bani pentru cheltuielile zilnice. De aceea trebuie să schimbaţi bani. Dar evoluţia monedei americane faţă de cea românească este fluctuantă. Ca să nu mai pomenim de cazul în care dvs. primiţi echivalentul sumei de dolari la cursul de vânzare, iar preţurile sunt calculate la echivalentul sumei de cumpărare a dolarului. Complicat, nu ? Soluţia este crearea unui cont în valută unde banii sosesc şi rămân în valuta originară. Dacă sunteţi român şi lucraţi, de exemplu, cu americani puteţi crea la banca locală un cont în dolari. De fiecare dată când sosește un cec în dolari, el este plasat în acel cont fără a fi schimbat în moneda naţională. În acest caz, puteţi, fie să folosiţi dolarii în timpul unei călătorii în străinătate, fie – când s-a strâns o sumă rezonabilă – să transformaţi totul în lei şi să plasaţi banii într-unul din conturile obişnuite.

Programul poate păstra separate aceste conturi, iar la sfârşitul anului fiscal va adăuga echivalentul valorii contului în lei la totalul bugetului dvs. Cum transferul banilor se face de la un cont la altul, programul financiar realizează cu uşurinţă mutarea dintr-o singură operaţie, efectuând totodată şi conversia banilor.

MULTIMEDIA

Fără limite!

Multimedia este motivul principal pentru care se cumpără astăzi un computer. Un computer multimedia reproduce un amalgam de imagini, filme și muzică. Astfel, el vă oferă simultan posibilitatea de a învăța și de a vă distra.

Programele multimedia îi inițiază pe preșcolari în tainele citirii sau ale aritmeticii. Pentru copiii mai mari există programe speciale care acoperă o paletă largă de domenii: de la dinozauri la muzică, sport sau zboruri cosmice. Toți utilizatorii au la dispoziție lucrări multimedia de referință. Acestea depășesc nivelul unui simplu text sau a unei enciclopedii de imagini. Îmbinarea dintre efectele sonore, imaginile color și efectele cinematografice transformă procesul de învățare într-un exercițiu pur și simplu atrăgător. Această calitate a adus programelor multimedia denumirea de *edutainment* (vă jucați și învățați).

Pentru oamenii de afaceri calculatoarele multimedia pot schimba radical modul de prezentare al unui produs sau a unor informații. Un grafic complex poate fi simplificat cu ajutorul unui clip de doar câteva secunde. O prezentare multimedia în care se îmbină grafice animate, efecte sonore și clipuri video va avea un impact uriaș asupra auditoriului.

Programele multimedia se pot folosi fie și numai pentru a vă juca. Jocurile rulate pe computerul multimedia au sunete și efecte video care se succed cu o rapiditate uimitoare. Computerul dvs. se va transforma astfel, într-un adevărat televizor. Nu numai că veți folosi programele multimedia de pe CD-ROM-uri, ci veți avea posibilitatea de a vă crea propriile programe. Cu un computer multimedia, puteți face practic orice: puteți adăuga efecte sonore sau video unui document creat prin procesare de text sau puteți realiza emisiuni TV.

Interactivitatea este elementul cheie al programelor multimedia. Computerul va căuta informațiile de care aveți nevoie, dar nu va impune folosirea lor. Seamănă oarecum cu o carte în care căutați termeni sau date despre un subiect. Cartea este răsfoită pentru a afla mai mult despre un subiect . Un program multimedia va căuta în locul dvs. și vă va oferi o paletă largă de informații, imagini, clipuri video și sonore pentru a explica în detaliu subiectul dorit. Dacă aveți o placă de sunet și un monitor color de calitate, puteți înregistra și rula toate aceste aplicații direct de pe CD. Ceea ce se poate face cu un computer multimedia nu are, practic, limite! ●

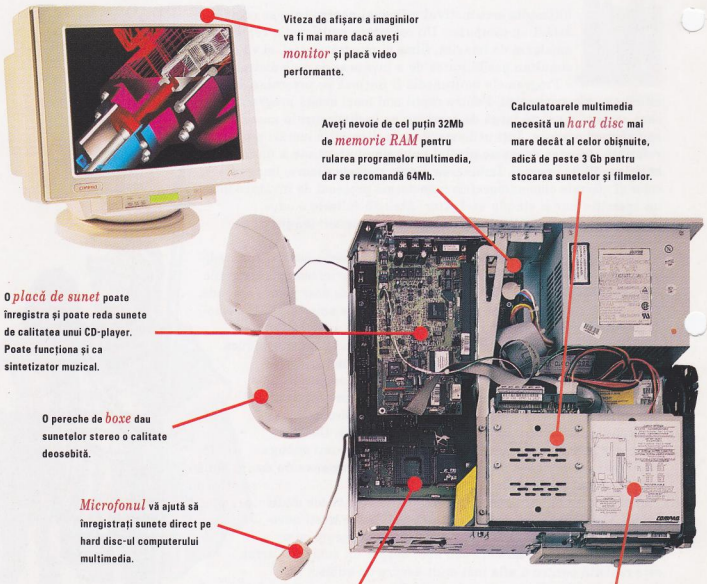
Multimedia

Difuzoare

Unele calculatoare au difuzoare interne foarte utile deoarece nu ocupă spațiu suplimetar pe birou. În cazul în care computerul dvs. poate reda sunete hi-fi, conectați difuzoarele interactive la placa de sunet. Această operație are rolul de a îmbunătăți calitatea sunetelor.

Ce este, de fapt, multimedia? La un computer bun (adică performant, nu oricum) adăugați un CD-ROM player. Cu ajutorul său veți deschide cele mai noi aplicații multimedia de pe CD-uri. Acum adăugați o placă bună de sunet, boxe pentru muzică și efecte sonore. Gata computerul multimedia!

Cele mai importante aplicații multimedia sunt deja instalate în majoritatea calculatoarelor de ultimă generație. Trebuie doar să deschideți computerul și să porniți la drum.



Viteza de afișare a imaginilor va fi mai mare dacă aveți *monitor* și placă video performante.

Aveți nevoie de cel puțin 32Mb de *memorie RAM* pentru rularea programelor multimedia, dar se recomandă 64Mb.

Calculatoarele multimedia necesită un *hard disc* mai mare decât al celor obișnuite, adică de peste 3 Gb pentru stocarea sunetelor și filmelor.

O *placă de sunet* poate înregistra și poate reda sunete de calitatea unui CD-player. Poate funcționa și ca sintetizator muzical.

O pereche de *boxe* dau sunetelor stereo o calitate deosebită.

Microfonul vă ajută să înregistrați sunete direct pe hard disc-ul computerului multimedia.

Creierul computerului multimedia. Aveți nevoie de o unitate centrală de procesare (CPU) cu un *procesor* minim Pentium II. Sigur că preferabil ar fi să aveți un Pentium III pentru că au apărut deja.

Unitatea *CD-ROM*. Majoritatea programelor multimedia sunt acum realizate pe CD-ROM.

Upgrade

Când vă cumpărați un computer nou, verificați dacă are kit multimedia, adică dacă are o unitate CD-ROM și o placă de sunet. Dacă aveți deja un computer fără aceste componente, adăugați-le dvs. Puteți cumpăra plăci de sunet și unități CD-ROM separat. Cel mai ușor ar fi, însă, să cumpărați un kit de modernizare, adică să faceți un upgrade. Într-o singură cutie veți găsi tot ce vă trebuie: placă de sunet, unitate CD-ROM, boxe și toate cablurile și instrucțiunile. În plus, aveți la dispoziție discuri CD-ROM cu jocuri sau programe educative.

Un kit de upgrade are avantajul că toate elementele componente vor funcționa bine împreună. Veți avea toate cablurile, mufele și programele necesare și veți descoperi că instalarea lor nu necesită un efort prea mare.

Există mai multe tipuri de kituri de upgrade: de la combinația elementară placă de sunet/unitate CD-ROM, la kituri compuse din placă de sunet foarte performantă, unitate CD-ROM de mare viteză și dispozitive suplimentare (cum ar fi joystick-urile). Alegeți cu grijă un kit care să se potrivească computerului dvs.

Kituri de upgrade

Kiturile de upgrade multimedia includ o unitate CD-ROM, o placă de sunet, boxe, cabluri, programe și instrucțiuni de folosire. Kiturile mai pretențioase conțin boxe mai performante, un microfon și câteva discuri CD-ROM.

Alegeți ce-i mai bun!

Ar trebui să cumpărați un kit de upgrade cât mai nou, deoarece atât plăcile de sunet, cât și unitățile CD-ROM se îmbunătățesc în permanență. Căutați o unitate CD-ROM care să aibă o viteză de 32x. Astfel, datele și imaginile vor fi afișate mult mai repede pe ecranul dvs. deoarece viteza de citire va fi mai bună. Placa de sunet trebuie să aibă o rezoluție de 16 biți, un locaș MIDI pentru joystick și să fie compatibilă cu sistemul Sound Blaster. Cele mai multe plăci au cipuri de sinteză *WaveTable*, superioare plăcilor mai vechi, cu sinteză *FM*.

Nu intrați în panică!

S-ar putea ca, la început, upgrade-ul computerului să vi se pară un fel de operație pe cord deschis, dar o să vă convingeți că este destul ușor de realizat. Aveți nevoie de o șurubelniță și de puțin curaj pentru a deschide capacul computerului. Introduceți apoi componentele și cuplați cablurile.

Instrumente

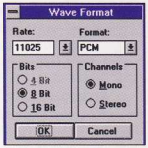
Veți avea nevoie de șurubelnițe mici și medii cu vârful în cruce, șurubelnițe cu vârf plat de mărime mică și medie, o trusă de șurubelnițe de ceasornicărie și de o brățară antistatică.

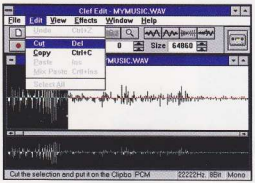
Măsuri de protecție

- Scoateți computerul din priză înainte de a umbla în interiorul său.
- Computerul este sensibil la electricitatea statică. Înainte de a umbla la componentele sale interne, puneți-vă o brățară antistatică sau atingeți un obiect legat la pământ, cum ar fi un calorifer sau carcasa metalică a unei combine muzicale.
- Țineți placa de sunet de marginile sale. Încercați să nu atingeți conectorii sau componentele de pe ea. Încercați să detectați locașurile de conectare a cablurilor înainte de a introduce placa de sunet și unitatea CD-ROM.

Plăcile de sunet

Pentru a reda efecte sonore și muzică, orice computer multimedia trebuie să aibă o placă de sunet și difuzoare. Placa de sunet este deja instalată în calculatorul multimedia. Ea înregistrează și redă sunete asemenea unui casetofon și le sintetizează cu ajutorul cipului intern. Programele pe care le primiți împreună cu placa de sunet oferă foarte multe facilități muzicale și de înregistrare. Cu un program și un mixer audio, puteți înregistra, edita sau modifica sunete sau puteți crea melodii cu sintetizatorul. Alte programe recunosc comenzile rostite de vocea umană și pot citi fișierele create de procesoarele de text.



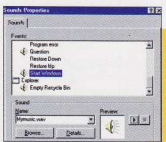


Calitatea sunetului

Înregistrările pot avea diferite nivele de calitate. Sunetele de înaltă calitate vor ocupa mai mult spațiu pe hard disc decât cele de calitate medie. Calitatea unei înregistrări este determinată de frecvența de eșantionare și de frecvența biților. Cu cât frecvența de eșantionare este mai mare, cu atât va crește numărul sunetelor de înaltă frecvență care pot fi înregistrate. Folosind programele de înregistrare puteți regla placa de sunet astfel încât să eșantioneze de 11.025, 22.050 sau 44.100 ori pe secundă. Frecvența biților poate fi de 8 sau 16 biți. Frecvența de 16 biți are mai puține zgomote de fond. Înregistrările efectuate la o frecvență de eșantionare de 11.025 biți vor fi de un nivel calitativ corespunzător înregistrărilor pe casetă audio, iar cele la frecvența de 44.100 biți au calitatea compact-discurilor audio.

Calitatea mărește dimensiunea fișierelor

Atunci când măriți frecvența de eșantionare sau frecvența biților, spațiul ocupat de înregistrare pe hard disc se dublează. O secundă de înregistrare stereo de calitate compact-disc audio va ocupa cam 200Kb pe hard disc. Înregistrările de tipul celor de pe casetă audio, însă, vor avea nevoie doar de 10Kb, ceea ce înseamnă că pentru fișierele mai puțin pretențioase puteți folosi o simplă dischetă.



Bună, eu sunt computerul tău...

Puteți crea singuri clipuri audio, pe care Windows le va reda atunci când este lansat sau este închis, ori atunci când va deschide o casetă de dialog. Elementele de bază ale înregistrării și editării sunt aceleași ca și pentru celelalte programe de înregistrare audio.

- Folosiți programul pentru a înregistra câteva secunde de pe CD-ROM sau de pe un alt periferic de linie. Alegeți o frecvență de eșantionare și o frecvență a biților. Cu cât acestea sunt mai mari, cu atât va crește calitatea, dar și spațiul ocupat de fișierul sonor pe hard disc.
- Veți avea nevoie și de programele de mixare și reglare a sunetului, programe pe care le primiți la cumpărarea plăcii de sunet. Dacă volumul este prea scăzut, sunetul va avea un șuierat de fond, în timp ce un volum prea mare îl va distorsiona.
- Rulați fișierul de sunet și folosiți funcția Cut (Tăiere) pentru a înlătura sunetele nedorite de la începutul și sfârșitul documentului. Salvați fișierul în C:/Windows/ Media/ Mymusic.wav (sau C:/Windows/Mymusic.wav pentru sistemului Windows 3.1). Încercați câteva efecte speciale. Ecoul, de exemplu.
- Alegeți comanda Adjustments (Reglări) (sau Program Manager pentru versiunea Windows 3.1), selectați apoi, Control Panel (Panou de control) și executați clic pe iconul Sounds (Sunete). Apăsați butoanele Start Windows din caseta Events (Evenimente) și Mymusic.wav în caseta File (Fișiere). Dați clic pe OK.

Ori de câte ori veți deschide de-acum înainte computerul, semnalul dvs. personalizat vă va anunța că Windows a fost încărcat.

Muzică și imagini

Sintetizatorul plăcii de sunet emite sunete la lansarea jocurilor și vă ajută chiar să compuneți muzică. Dacă nu aveți instrumente muzicale, atunci puteți folosi atât tastatura computerului și mouse-ul, cât și programul de secvențialitate pe care-l primiți împreună cu placa de sunet. Asta pentru a crea propriile melodii.

În loc să înregistreze pur și simplu notele dintr-o piesă muzicală, sintetizatorul plăcii de sunet redă melodia după un set de instrucțiuni folosind sistemul MIDI creat special pentru claviaturile electronice.

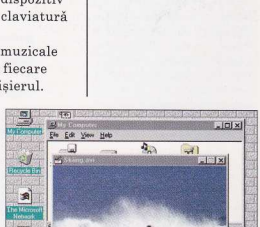
Instrucțiunile MIDI indică sintetizatorului care sunt notele care trebuie redate și durata lor. Notele sunt stocate într-un fișier MIDI cu extensia *.MID. Games*, iar programele multimedia folosesc MIDI și sintetizatorul plăcii de sunet pentru a crea muzică și efecte audio.

Să compunem muzică

Puteți compune piese muzicale sintetizate cu programul de secvențialitate. Acesta este un fel de program de procesare a textelor, doar că veți procesa muzică în loc de text. În loc să introduceți textul și să reglați mărimea fontului sau stilul documentului, introduceți notele muzicale și alegeți tipul de instrument pe care îl folosiți. Multe plăci de sunet au un locaș suplimentar care permite introducerea unui dispozitiv de reglare a joystick-urilor sau conectarea în sistem MIDI la o claviatură electronică.

Cu claviatura conectată la placa de sunet, introduceți notele muzicale direct în programul de secvențialitate. Computerul va memora fiecare notă exact așa cum ați cântat-o. Dacă ați greșit, puteți edita fișierul.

Să plasăm o imagine nouă



Un computer multimedia controlează o cantitate uriașă de imagini. Ele pot fi fixe sau animate. Imaginile de calitate fotografică sunt adesea imagini bitmap. Fișierul corespunzător conține informații despre culoarea fiecărui pixel (sau bit) de imagine și ocupă mult spațiu pe hard disc. Imaginile pot fi create și cu programe de desenare vectorială. Ele sunt alcătuite din cercuri, linii și pătrate memorate sub formă de ecuații matematice. Aceste ecuații indică PC-ului că trebuie să afișeze, să spunem, un pătrat de anumită dimensiune, formă și culoare într-o anumită poziție. Programele de desenare vectorială sunt bune pentru imaginile simple deoarece ocupă mai puțin spațiu.

Imagini care vorbesc

Imaginile statice reprezintă doar o latură a problemei tratate. Multe CD-ROM-uri au clipuri video. Calitatea redării depinde de viteza procesorului central și de cantitatea de memorie RAM instalată.

Multe plăci video au dispozitive electronice care crează efecte cinematografice. Ele preiau toate calculele pentru procesul de afișare, astfel încât sincronizarea imaginii cu sunetul se face mai ușor. Acest procedeu se numește decodare hardware. Sistemele de captură a imaginii vă permit înregistrarea clipurilor video pe hard disc.

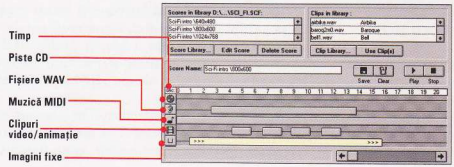
Realizatori TV...?!

Dacă un computer este destul de puternic pentru a rula programe multimedia, înseamnă că are și capacitatea de a le realiza, astfel încât chiar dvs. puteți deveni un Spielberg în miniatură. Există pachete de programe cu instrumente de creație pentru orice tip de activitate: de la proiecte nostime, cum ar fi compunerea și până la înregistrarea unor piese muzicale sau a producțiilor multimedia cu scop comercial.

Deși foarte puternice, unele dintre aceste programe pot fi costisitoare, iar utilizarea lor greoaie. Nu trebuie să investiți, deci, în programe de creație dacă doriți doar să experimentați multimedia. Clipurile video și audio se pot adăuga documentelor create de procesarele de text chiar cu ajutorul programelor din Windows. Majoritatea programelor de grafică și prezentare includ și facilități de creație multimedia.

Scări temporale

Diferite elemente multimedia pot fi distribuite pe o scală temporală cu ajutorul unui instrument de creație care le va reproduce potrivit instrucțiunilor dvs.



Legături între obiecte

Clipurile multimedia plasate în interiorul altor programe poartă numele de **Obiects** (Obiecte). Un clip sonor de tipul fișierului **mymusic.wav** se poate atașa altor documente în două feluri.

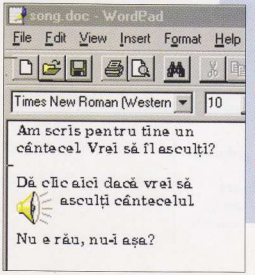
Proiectul de mai jos înglobează fișierul **mymusic.wav** într-un document **Write**. Acesta preia o copie a fișierului și o stochează împreună cu restul textului.

Dacă ați folosit comanda **Link** (Legare) în loc de **Paste** (Alipire), programul va stoca detaliile legate de localizarea fișierului **mymusic.wav** și va crea o legătură. Dacă dați clic pe iconul de înregistrare a sunetelor, programul se va folosi de informațiile referitoare la legare pentru a regăsi versiunea originală a fișierului.

Un Obiect Inserat (**Inserted Object**) va fi reprodus mereu la fel, chiar dacă ați modificat fișierul original, în timp ce modificările aduse unui Obiect Legat (**Linked Object**) se vor aplica automat la reproducerea sa în alt program. **Link** (Legarea) economisește spațiul pe hard disc.

Proiect Easy PC: Documente cântărețe

Nu trebuie neapărat să cumpărați programe noi dacă doriți să operați cu sunete și imagini. Nu este greu deloc să înnoivați un document creat de un procesor de text, de o foaie de calcul, o bază de date sau de o prezentare grafică cu clipuri sonore sau cu animații.



Pasul 1. Reluați proiectul anterior – cel pentru înregistrarea și editarea unui cântecel. Trebuie să îl salvați ca **mymusic.wav**.

Pasul 2. Deschideți **Record Sounds** (Înregistrare de sunete), dați clic pe **File** (Fișier), apoi pe **Open** (Deschidere) și selectați fișierul **Mymusic.wav**.

Pasul 3. Selectați **Edit** (Editare), apoi **Copy** (Copiere) (Ctrl+C) – comandă care va stoca temporar fișierul pe Clipboard.

Pasul 4. Deschideți programul de procesare a textelor Write sau WordPad și introduceți câteva rânduri de text. În încheiere, scrieți: "Dați clic aici și ascultați cântecelul".

Pasul 5. Cu mouse-ul, plasați cursorul după cuvântul "cântecel". Selectați **Edit** (Editare) și **Paste** (Alipire), folosind tastele Ctrl+V. Sub ultima propoziție va apare un icon având ca reprezentare o notă muzicală.

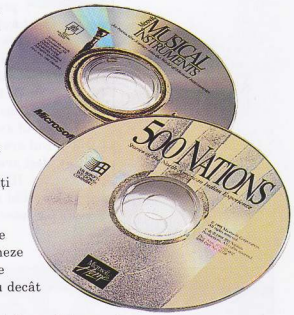
Pasul 6. Dați dublu clic pe iconul de înregistrare. Veți asculta fișierul de sunet creat.

Pasul 7. Fișierul de sunet va fi salvat împreună cu documentul respectiv.

Pasul 8. Puteți folosi aceeași tehnică pentru a înfoba clipuri MIDI, video sau de animație în documente Windows create de alte aplicații (foi de calcul sau baze de date).

CD-ROM

În ciuda complexității tehnologiei de fabricație folosită pentru CD-ROM, modalitatea sa de utilizare este extrem de simplă. Cele mai multe CD-drive-uri sunt amplasate în interiorul computerului exact ca și drive-urile floppy. Pentru computer, unitatea CD-ROM este un drive suplimentar. CD-ROM-urile multimedia au software de reproducere a muzicii, a imaginilor și a clipurilor audio-video de pe CD-uri. Cea mai mare parte a datelor este citită direct de pe CD-ROM. Însă programul care controlează operația de redare trebuie instalat pe hard disc înainte de utilizarea propriu-zisă.



Unitățile CD-ROM sunt dotate cu software de instalare. Acesta preia sarcina încărcării și transferării pe hard disc a tuturor fișierelor necesare funcționării optime. Înainte de a instala un software nou, trebuie să verificați cât spațiu doriți să-i alocați pe hard disc deoarece puteți instala o versiune standard sau una cu toate funcțiunile. Software-ul de instalare vă dă posibilitatea de a transfera mai multe fișiere pe hard disc astfel încât programele de animație să funcționeze corespunzător. În orice caz, trebuie să țineți cont că fișierele adiționale pot ocupa de două sau de trei ori mai mult spațiu decât instalarea standard.

Pentru instalarea programului este necesar să rulați *Install* sau *Setup* de pe CD-ROM. Programul va realiza restul operației de instalare ținând cont de caracteristicile grafice sau de sunet ale computerului dvs.

Dacă programul rulează sub Windows, își va crea un icon propriu astfel încât după încheierea instalării nu trebuie decât să dați dublu clic pe iconul programului pentru a-l lansa. Dacă ați uitat să introduceți CD-ul sau dacă acesta nu este poziționat corespunzător în locaș, atunci pe ecran vă apare un mesaj de eroare.

Fișiere de pe CD-ROM

La deschidere, PC-ul verifică existența unității CD-ROM exact ca și a hard discului sau a unității floppy. Să presupunem că hard discul este drive C:. Atunci unitatea de CD-ROM va fi drive D:. Când poziționați un CD în unitatea corespunzătoare trebuie să rulați *My Computer* (sau *File Manager* din Windows 3.1). Veți vedea că CD-ROM-ul are icon propriu. Dați clic pe acesta. Pe ecran apare conținutul său exact la fel ca și la dischetă sau hard disc.

Să cânte muzica

Toate CD-ROM-urile pot fi folosite pentru a reda melodiile înregistrate pe CD-urile audio dacă aveți o placă de sunet.

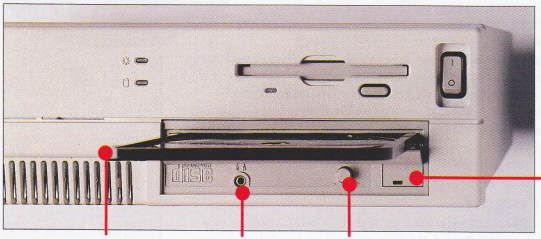
Majoritatea drive-urilor au butoane de control astfel încât puteți lansa, opri sau trece la o altă melodie de pe un CD audio oricând poftiți. CD-ROM-urile au buton de reglare a volumului și mufă pentru căști. Exact ca un CD player adevărat. Aceasta înseamnă că un CD-ROM poate fi folosit ca CD player fără a fi necesar să controlați vreun parametru de redare pe ecran cu mouse-ul sau tastatura.

Unitatea CD-ROM este, de obicei, *Drive D:*

Unitatea CD-ROM

Unitatea CD-ROM este foarte asemănătoare cu un CD player. Doar că are mai puține butoane. Puteți controla funcțiile CD-ROM-ului prin programele și aplicațiile din Windows. Dacă rulați un program de pe CD-ROM, computerul va prelua controlul acestuia. Dacă aveți un CD-ROM cu fișiere, folosiți utilitarele *My Computer* sau *File Manager* pentru a localiza fișierele pe care doriți să le deschideți. Este același procedeu folosit ca și în cazul oricărei alte unități a computerului fie că este vorba despre hard disc sau dischetă. CD-ROM-ul începe să reproducă înregistrările de pe CD-ul audio de îndată ce dați dublu clic pe iconul CD care apare după introducerea discului în unitate.

CD-ROM-ul are nevoie să fie controlat de computer. Pentru aceasta, CD-ROM-ul are nevoie de o interfață cu PC-ul. Puteți folosi controller-ul dedicat, deși aveți la dispoziție componente electronice specializate pe placa audio. IDE-CD-ROM - au un conector suplimentar de la hard sau floppy disc. Cel mai bine este să folosiți placa SCSI (prescurtarea de la Small Computer Systems Interface).



Butonul panoului frontal **pentru deschiderea sau închiderea compartimentului CD.**

Compartimentul CD **– se introduc CD-uri standard de 5 inci, de 3 inci – folosite pentru aplicații CD-ROM portabile sau CD-uri single.**

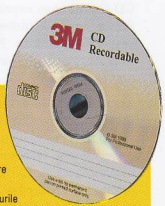
Mufa pentru căști audio **- permite ascultarea CD-urilor audio la căști.**

Butonul de reglarea volumului **modifică nivelul sunetelor care ajung în căști.**

CD-uri inscriptibile

CD-urile inscriptibile (CD-R) reprezintă un tip aparte de suporturi magnetice. Ele au un strat auriu, lucios destinat înregistrării datelor. Programul de înregistrare pe CD este folosit pentru stocarea fișierelor la fel ca și la dischetă. Spre deosebire de dischetă, ale cărei fișiere pot fi șterse și înlocuite , informația este scrisă pe CD-R pentru totdeauna întrucât este imposibil de șters sau înlocuit. Din această cauză, înregistrarea pe CD-urile obișnuite poartă numele de WORM (*Write Once, Read Many* - adică, se scrie o dată și se citește de mai multe ori).

CD-urile inscriptibile sunt utilizate pentru multe aplicații profesionale. Creatorii de programe software folosesc CD-urile inscriptibile pentru a-și testa programele pe CD-ROM înainte ca acestea să fie imprimate pe mii de discuri. Pentru posturile de radio, acesta este o modalitate simplă de stocare și redare a clipurilor publicitare. CD-urile inscriptibile sunt destul de costisitoare. Prețul unui disc blanc de calitate este aproximativ egal cu cel al unui CD audio obișnuit gata înregistrat.



CD-uri multimedia

Adevărata denumire a unui CD muzical este CD-A, prescurtarea de la Compact Disc Audio. CD-urile pentru computer se numesc CD-ROM-uri, ceea ce înseamnă *Compact Disc-Read Only Memory* (compact-disc folosit ca memorie permanentă), adică informațiile sunt introduse odată pentru totdeauna în momentul scrierii discului. Scrierea altor fișiere din computer peste informația stocată pe aceste discuri este imposibilă.

Un CD-ROM conține cam 650Mb de date, adică echivalentul a 900 de dischete standard de 3.5 inci, iar fabricarea lor costă puțin mai mult decât cea a dischetelor. Iată cum se explică marele succes al CD-urilor, mai ales în ceea ce privește stocarea unor programe mari, cum ar fi programele multimedia.

Interiorul CD-ROM-ului

Elementul esențial al unui CD-ROM este stratul de aluminiu pe care s-a imprimat o pistă în formă de spirală ce conține alveole mai adânci sau mai puțin adânci. Acestea sunt cifrele codului binar: 0 și 1. Dacă am desfășura această pistă, ea ar avea o lungime de 6 km. Spre deosebire de pista unui disc clasic de 33 de turații care se înfășoară de la exterior spre interior, șanțul CD-ului începe la mijloc și se desfășoară către marginea exterioară. Adică exact invers.

Corectarea erorilor

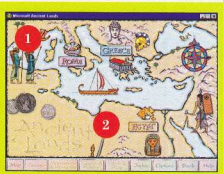
La înscrierea datelor pe CD, trebuie să existe și posibilități de corecție a informațiilor la transferarea pe CD. Datele nu sunt înregistrate ca șir lung de caractere, adică dintr-o dată. Procedura folosită este de a fragmenta șirul în blocuri mici de informații. Fiecare bloc include o secvență care permite computerului să verifice corectitudinea informațiilor introduse. Dacă pe suprafața CD-ului există o mică zgârietură, atunci programul de verificare va recompune datele și le va stoca pe CD astfel încât să poată fi citite.

Mânuirea CD-urilor

CD-urile nu sunt indestructibile. Ele pot fi deteriorate de praful depus sau de zgârieturi. Dacă suprafața se murdărește, laserul nu va mai putea citi informația scrisă pe CD. Așa că, nu uitați că un CD se mânuiește cu atenție, ținându-l de marginile laterale sau folosind orificiul din centrul său. Nu trebuie atinsă niciodată suprafața lucioasă. Trebuie să așezați discul înapoi în suport după ce ați încheiat treaba. Dacă CD-ul s-a murdărit, puteți să-l curățați cu o cârpă moale înmuiată în puțin săpun lichid, dar aveți mare grijă

Edutainment

Mai jos aveți un exemplu de CD care combină utilul cu plăcutul.
Acesta este preluat de la *Microsoft Ancient Lands* (Microsoft Tărâmuri Antice). Se folosește un index simplu. Farmecul acestor programe constă în faptul că sunt simplu de urmărit. Imaginile sunt colorate foarte atrăgător și pot fi tipărite pentru a fi folosite în colaje de imagini la școală. Spre deosebire de un manual sau de o carte, *Ancient Lands* de pe CD are și efecte sonore.



1. Acesta nu arată ca un program obișnuit de computer. În locul butoanelor pătrate sau a casetelor cu informații, acest program folosește *fragmente de imagine* pentru a face trecerea spre celelalte părți ale discului.

2. Dați clic pe Egypt sau pe Pyramid. Veți afla *informații* mai bogate despre viața al egiptenilor antici. La fel de simplu, vă puteți documenta despre greci sau despre romani.

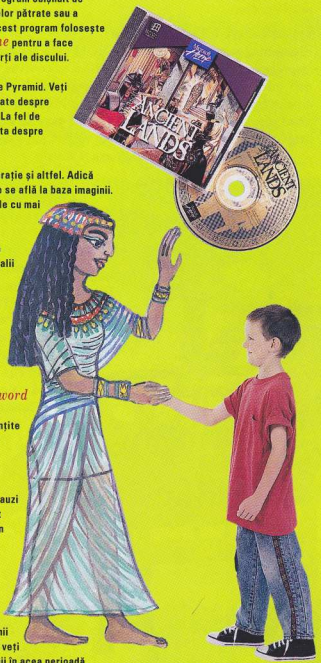
3. Puteți face această operație și altfel. Adică folosind *text bar*-ul care se află la baza imaginii. Vă va da acces la secțiunile cu mai multe detalii .

4. Puteți da clic pe oricare *imagine* ca să aflați detalii despre modul de viață al vechilor egipteni.

5. Dacă doriți să știți mai multe despre un alt popor antic, trebuie numait să dați *clic* pe locul indicat.

6. Dacă dați clic pe *New word* (Cuvânt nou), veți afla informații mult mai amănunțite despre un domeniu anume. Dacă dați clic pe *Sound Icon* (Icon sonor), veți asculta sunetul unui instrument antic, sau veți auzi cum se pronunța un anumit cuvânt dispărut de mult din uzul curent al limbii.

7. Puteți alege *ghidul* care să vă conducă pe parcursul excursiei dvs. virtuale. Sunt mai mulți ghizi care povestesc pățanii din timpul excursiilor. Așa veți înțelege cum trăiau oamenii în acea perioadă.



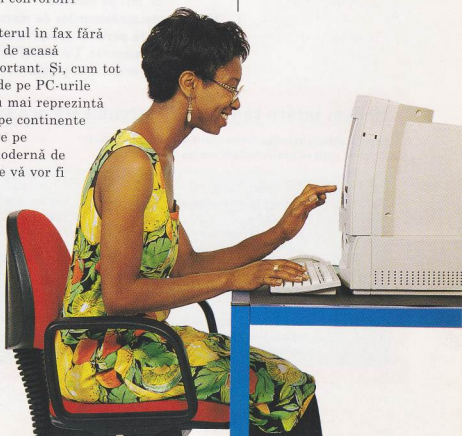
INTERNET

Aliniați

Acum câțiva ani s-a înregistrat o creștere extraordinară a interesului pentru Internet. „World Wide Web", „rețeaua mondială", „navigarea pe Internet" și „autostrada informațională" – sunt expresii asociate noii comunități mondiale creată de cei care folosesc un computer și o linie telefonică ca modalitate de comunicare. Conectarea PC-ului cu lumea se face prin intermediul liniei telefonice. Aceasta este una dintre facilitățile cele mai utile și mai incitante ale unui computer personal. Poate v-a impresionat cantitatea de informații pe care o puteți extrage din enciclopediile de pe CD-ROM-uri. Atunci veți fi uimiți cu siguranță de posibilitățile nelimitate de comunicație pe care vi le oferă Internetul. De exemplu, dacă aveți animale de casă și doriți să aflați unele informații despre creșterea lor, le veți găsi sigur pe Internet, unde o mulțime de oameni își împărtășesc experiența. Puteți transmite mesaje sau puteți dialoga cu alții folosindu-vă de tastatura PC-ului. Și aceasta la un preț acceptabil. Cu ajutorul Internetului, puteți vorbi cu o rudă din Canada la un preț derizoriu în raport cu cel al unei convorbiri internaționale.

Cu un modem, vă transformați computerul în fax fără multe cheltuieli suplimentare. În biroul de acasă fax/modemul devine un echipament important. Și, cum tot mai multe familii accesează Internetul de pe PC-urile proprii, a trimite un fax unui prieten nu mai reprezintă ceva ieșit din comun. În viitor, copii de pe continente diferite vor participa la jocuri interactive pe Internet. Internetul este o modalitate modernă de a face cumpărături. Obiectele comandate vă vor fi expediate prin poștă.

Accesul la Internet transformă biroul dumneavoastră într-unul interactiv, permițându-vă să păstrați legături personale sau de afaceri prin e-mail. Sistemele de telefonie mobilă, în special cele digitale, permit accesul la Internet din orice colț al lumii, indiferent că este vorba de un câmp, de o parcare de pe autostradă sau de o plajă. ●



Cum trebuie să fie...

Telefonul funcționează normal

Cele mai multe modemuri au o a doua mufă la care se conectează telefonul. Când computerul este închis sau modemul nu este setat pe **Answer** (Răspunde), telefonul funcționează normal – ca și cum modemul nu ar exista. Dacă modemul nu are o mufă suplimentară pentru conectarea telefonului, atunci vă trebuie un adaptor dublu. Acesta are două mufe la care puteți conecta atât modemul cât și telefonul.

Dacă sunteți pe cale de a vă cumpăra primul dumneavoastră PC, este bine să vă gândiți la unul dotat cu modem și programe de comunicație adecvate. Acest fapt vă va scuti de efortul de a monta dispozitivul și de a-i instala software-ul aferent. Dacă, totuși, cumpărați un modem separat, trebuie să consultați mai multe oferte înainte de a opta pentru o variantă sau alta.

Modemurile pot fi externe sau interne. Cele externe sunt de mărimea unei broșuri și se conectează la portul serial al computerului. În partea frontală, modemul are leduri de stare care se aprind în funcție de starea de comunicare. Un modem interior se montează în unul din sloturile de extensie ale computerului și devine parte integrantă a sa. Alegerea tipului de modem rămâne la latitudinea dumneavoastră deoarece ambele funcționează la fel de bine.

Viteza înseamnă bani

Un modem este cu atât mai bun cu cât transmite informații mai rapid. Cu cât se transmit datele mai rapid, cu atât va fi mai scurtă perioada de comunicare a mesajelor și a fișierelor prin telefon. Aceasta înseamnă o reducere a notelor de plată pentru telefon și Internet. Pentru documente mai complexe aveți nevoie de un modem care să transmită date (adică biți de informație) cu o viteză de cel puțin 14.400 biți pe secundă (bps). Acestea sunt cele mai ieftine modemuri de pe piață. Dacă folosiți regulat Internetul, ar trebui să căutați un modem cu o viteză de transfer de 28.800 de biți pe secundă.

Majoritatea modemurilor de mare viteză corespund standardului *V.42bis*. Acesta permite comprimarea fișierelor până la un sfert din dimensiunea normală. Un astfel de fișier va fi transmis într-un timp de patru ori mai scurt. Din păcate, nu toate configurațiile BBS – *Bulletin Board Service* – suportă acest sistem de compresie. Aproape toate modemurile au posibilitatea de a trimite sau de a primi faxuri. Modemul este însoțit de software-ul de comunicații corespunzător, deci nu va trebui să cumpărați programe adiționale de comunicații pentru modem decât dacă aveți preferințe foarte speciale.

Modem intern sau extern – argumente pro și contra

Alegerea rămâne la latitudinea dumneavoastră deoarece atât modemurile interne cât și cele externe prezintă atât avantaje cât și dezavantaje.

	Modem intern	Modem extern
AVANTAJE	• nu ocupă spațiu suplimentar pe birou • nu necesită conectare separată • păstrează liber al doilea port serial	• este montat în exteriorul computerului • ledurile indică starea de comunicare a fax/modemului
DEZAVANTAJE	• trebuie montat în interiorul computerului • nu are leduri de stare care să indice activitatea modemului	• necesită spațiu suplimentar pe birou • ocupă unul din porturile seriale

Montarea

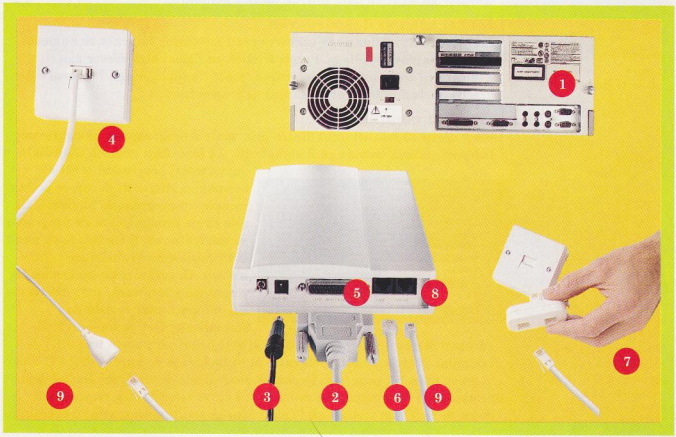
Dacă nu doriți să demontați computerul pentru a atașa modemul sau dacă aveți un laptop fără sloturi de extensie, atunci alegerea optimă o reprezintă modemul extern. Este ușor de montat, numai că trebuie să aveți o mufă liberă pentru a-l conecta.

Un modem extern se leagă la unul dintre cele două porturi seriale din spatele computerului (1). Acestea sunt mufele marcate cu *Serial 1* și *Serial 2* sau *Com 1* și *Com 2*. Din cauză că mouse-ul se află deja conectat la mufa *Serial 1*, modemul se va lega la *Serial 2*. Pentru aceasta se folosește cablul (2) al interfeței DTE din spatele modemului.

În final, rămâne să conectați modemul la rețea prin cablul (3) și să-l racordați la priza telefonică (4). Dacă aveți o linie separată pentru modem, conectați mufa (5) a modemului la priza telefonică prin intermediul cablului (6). Dacă doriți să folosiți o linie comună pentru modem și telefon, cumpărați o priză dublă (7) la care conectați ambele echipamente. Telefonul poate fi monitorizat cu ajutorul modemului. În acest scop, trebuie să conectați telefonul prin intermediul prizei (8) la modemul alimentat de cablul (9).

Modemuri interne

Plăcile modemurilor interne sunt la fel de ușor de montat. Decuplați computerul de la rețea și deșurubați capacul. Introduceți placa modemului în slotul de extensie rămas liber și montați la loc capacul. Modemul intern nu are nevoie de alimentare separată sau de cabluri suplimentare. Acum nu mai rămâne decât să-l conectați la priza telefonică.



Comunicații

După ce ați instalat modemul, trebuie să specificați în programul de comunicații care sunt parametrii săi principali de funcționare. De exemplu, care este portul la care este conectat și care este viteza maximă de transfer a datelor. S-ar putea să fie necesar să verificați și setările opțiunii de fax din programul de comunicații. Majoritatea pachetelor de programe realizează această operație automat deoarece Windows include setările pentru cele mai uzuale modemuri. Trebuie doar să-l selectați pe cel pe care l-ați cumpărat. Windows va alege setările optime automat ținând cont de specificația dumneavoastră.

Alegeți setările

Să presupunem că aveți computerul legat la un BBS (Bulletin Board Service). Când rulați HyperTerminal, puteți stoca numele și numărul de telefon ale BBS-ului și toate setările modemului, setări necesare realizării conexiunii dintre modem și BBS.

Primul lucru pe care trebuie să-l verificați este viteza cu care modemul poate transmite date. Trebuie să verificați și rapiditatea de recepție a datelor pentru modemul de la celălalt capăt al firului. Majoritatea modemurilor selectează automat o viteză optimă de transfer, dar este mai bine să o setați astfel încât să fie potrivită cu cea de recepție.

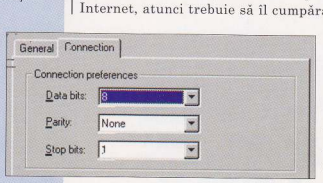
Când transferați date prima oară între două computere, nu cunoașteți nici viteza de transfer, nici partea din trenul de semnale pe care o reprezintă informațiile. De aceea, pentru a asigura o funcționare corespunzătoare, se folosesc așa-numitele protocoale de transfer care transformă șirul de date într-un format standard.

Încărcarea și descărcarea

Preluarea unui fișier de la un server sau navigator Internet se numește descărcare (downloading). Puteți trimite un fișier către server sau navigatorul Internet prin încărcarea acestuia (uploading). Procesul este practic același indiferent de sensul de transmitere.

Servicii complete

Dacă doriți să folosiți unul dintre principalele programe de navigație pe Internet, atunci trebuie să îl cumpărați. Ca să evitați această cheltuială, puteți folosi programul MSN al companiei Microsoft deoarece acesta include un program de navigare. Și alte firme producătoare de programe de navigație vor fi încântate să pună la dispoziție programele lor pentru testare. Uneori, aceste programe, în versiunea shareware, sunt dăruite la cumpărarea unor reviste de specialitate. Ori, puteți să vă adresați direct firmei producătoare și veți primi prin poștă un astfel de exemplar gratuit. Aceste programe sunt încărcate pe hard-discul PC-ului la fel ca orice alt program. Deoarece programele de navigare includ deja protocoalele folosite pentru comunicații și transfer de fișiere, singurul lucru pe care mai trebuie să-l faceți este să setați parametrii modemului.



Avertismente pe Internet

Utilizatorii de Internet sunt apropape în exclusivitate bărbați. Numai circa 5% sunt femei. Sigur, aceasta înseamnă că pe Internet există un procent corespunzător de materiale pornografice. Acest subiect a fost dezbătut deja în mass media.

Copiii nu trebuie să aibă acces ușor la aceste site-uri. De aceea, ele sunt bine ascunse, așa că este necesară o abilitate destul de bună de căutare. Toate programele de navigație încearcă să facă această căutare cât mai dificilă. Ele permit numai vizualizarea unor imagini „blânde" cum puteți vedea și în ziare sau reviste. Site-urile de Internet pentru adulți nu pot fi accesate de copii.

Ce primiți

Rolul furnizorului de servicii Internet este să vă ofere dumneavoastră, clienții, servicii cât mai interesante. Mulți utilizatori consideră aceste servicii mult prea sofisticate și nu folosesc Internetul decât pentru a trimite e-mail-uri.

Forumuri, mesaje și conferințe

Unele dintre facilitățile interactive cele mai interesante oferite de orice server de Internet sunt forumurile. Acestea sunt folosite de persoane care au un subiect comun de conversație și doresc să schimbe impresii. Aici putem da exemplu fotografii, muzicienii sau microbiștii.

Există forumuri cu sute de subiecte. Într-un forum, puteți avea o convorbire deschisă sau privată prin e-mail, puteți accesa un catalog vast de fișiere cu tematica respectivă sau puteți contribui la îmbogățirea bazei de date prin împărtășirea unor experiențe personale. O conferință electronică este asemănătoare uneia obișnuite. Există mai mulți participanți și fiecare contribuie cu propriile sale idei și opinii. La o conferință poate participa un număr mare de persoane, dar poate fi și o șuetă între doi prieteni. Puteți găsi o mulțime de forumuri și conferințe cu subiecte interesante.

Consultați **experiența altora despre subiectele aflate în discuție sau adăugați la baza de date experiențele dumneavoastră personale.**

Conversați **cu partenerii de discuții din forum. Ascultați ideile pe care doresc ei să le expună. Spuneți-vă apoi și dumneavoastră opiniile.**

Localizați **alte forumuri care v-ar putea interesa.**

Distrați-vă. **Puteți găsi noutăți și informații despre filme și spectacole de teatru. Dacă vă plac jocurile, puteți găsi o multime pe Internet. Puteți descărca versiuni shareware și le puteți folosi ca mostre.**

Știri. **Fiți la curent cu noutățile. Puteți face acest lucru prin intermediul serviciului electronic de informații. Puteți preciza și tipul de știri care vă interesează. Serviciul de știri personal vă va fi transmis automat prin e-mail în fiecare zi. Puteți afla, totodată, ultimele vești din sport și despre starea vremii.**

Arte, natură și istorie. **Întreaga lume vă stă la picioare. Pe Internet aveți la dispoziție diverse circuite de vizitare a țărilor străine. Puteți să vă mențineți la zi cu aspectele politicii internaționale. Sau luați legătura cu vedetele muzicii favorite și explorați împreună noi teme muzicale.**

Societate, sănătate și bunăstare. **Profitați la maxim de viața, familia, casa și banii dumneavoastră. Pe Internet puteți găsi reviste cu sfaturi și informații din orice domeniu: de la degustarea vinurilor până la programarea activităților curente.**

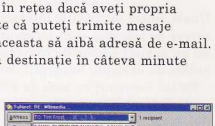
Doar pentru copii. **Explorați lumea copiilor și a adolescenților prin jocuri și benzi desenate. Copiii pot afla idei noi și pot discuta pe diverse teme cu copii de la alt capăt al lumii. Internetul este cel mai mare teren de joacă din lume.**

Reviste online. **Cu trecerea timpului, linia de demarcație între revistele online de pe Internet și de cele din realitate devine tot mai subțire. Pe Internet există o gamă foarte diversă de reviste online.**

Poșta electronică

Pe scurt se numește e-mail. Internetul creează o punte de legătură între computere pentru schimb de fișiere și mesaje. Datorită costurilor legate de conectarea la rețelele principale de Internet, accesul complet se poate face doar printr-un număr limitat de servere. Dacă sunteți conectați la un astfel de server, puteți pătrunde pe cont propriu în rețea dacă aveți propria adresă de e-mail. Avantajul e-mail-ului este că puteți trimite mesaje oricărei persoane din lume cu condiția ca aceasta să aibă adresă de e-mail. Mesajul poate fi oricât de lung și va sosi la destinație în câteva minute după ce a fost trimis.

Numai pentru text



E-mail-ul este, în esență, un sistem pentru trimiterea textelor. Principala sa utilizare este ca sistem transfer al mesajelor. Sistemul e-mail combină amabilitatea unui apel telefonic cu eficiența faxului. Dacă doriți să trimiteți un fișier cu mult text, mai întâi trebuie să îl transformați în text ASCII. Acest lucru este simplu deoarece toate procesoarele sau editoarele de text pot prelua texte ASCII, dar veți pierde caracteristicile de formatare cum ar fi stilul, caracterul și dimensiunea.

Mesaje pe e-mail

Când vă conectați la un server, vi se dă un cont și o adresă de e-mail. Adresa dumneavoastră poate apare sub diverse forme. Unele servere vă permit să folosiți o versiune prescurtată a numelui dumneavoastră. Altele vă dau un număr lung și anonim, deși acest obicei nu prea se mai practică. Adresa are rolul de a trimite e-mailul persoanei potrivite și are un format standard:

Mesajul pleacă pe *Internet.*

Există întotdeauna *separatorul* @ care desparte numele de adresă

Internet: ionpopescu@demon.ro

Numele de *e-mail* al persoanei

Numele *serverului*

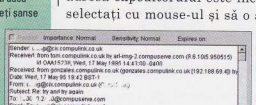
Numele *țării*

Căutarea unei adrese pe Internet

Cea mai simplă metodă de a obține adresa de e-mail a unei persoane este să i-o cereți prin telefon sau prin fax. Dacă vi s-a trimis un mesaj, atunci adresa expeditorului este inclusă automat și nu trebuie decât să o selectați cu mouse-ul și să o adăugați în agenda cu adrese e-mail. Dacă nu găsiți adresa astfel, căutarea va fi mai dificilă deoarece nu există nici un catalog cuprinzător de e-mail-uri asemănător unei cărți de telefon. Există mai multe liste care se pot folosi, dar nici una nu oferă o enumerare completă a tuturor adreselor de e-mail.

Returnarea unui mesaj

Un e-mail poate urma o cale întortocheată până la destinație, deoarece el trece prin mai multe rețele diferite de calculatoare. Ruta exactă a mesajului este scrisă la începutul acestuia, așa că dacă există vreo problemă, aveți șanse să depistați locul unde s-a produs. Dacă mesajul nu ajunge la destinație, atunci dumneavoastră veți primi un mesaj în care se comunică o eroare de transmitere.



Etichetă și politețe

Majoritatea mesajelor e-mail sunt politicoase, curtenitoare, informative sau nostime. Și, ca orice club, Internetul are regulile sale de politețe care păstrează mesajele în această notă. Când vă alăturați unui grup de pe Internet veți găsi întotdeauna un fișier FAQ și regulile de conduită. FAQ este prescurtarea de la „Frequently Asked Questions – întrebări frecvente". Acest fișier vă precizează principii care să vă îndrume relativ la modul în care trebuie să vă purtați. Dacă aveți nelămuriri întrebați-l pe Sysop – moderatorul – sau pe orice altă persoană care se află în acel moment în forum. O să descoperiți că ceilalți utilizatori vă pot ajuta la fel de bine.

Puțin și des

Trimiteți mesaje cât mai scurte. Puteți să vă expuneți punctul de vedere în câteva fraze. Acest mesaj va fi mai ușor de citit și va avea șanse mai mari să primească răspuns. Aveți o mulțime de ocazii să dezbateți diverse subiecte în mai multe mesaje în loc să acoperiți o gamă largă de subiecte într-unul singur. Deoarece este posibil ca alți utilizatori să nu fi prins începutul dialogului de pe Internet, este mai bine să includeți un fragment din mesajul la care răspundeți.

Junk Mail (mesaje inutile)

Puteți transmite un mesaj la mai multe adrese; dar nu faceți aceasta decât dacă aveți un motiv bine întemeiat. Altfel, sistemul se aglomerează cu mesaje și fișiere inutile pe care nimeni nu le dorește.

Există o lege nescrisă: Internetul nu se folosește pentru mesaje inutile. Deoarece sistemul este deschis dialogului, se întâmplă de multe ori ca cei care primesc mesaje inutile să le trimită înapoi, încărcând cutia poștală a expeditorului; așadar, până la un punct, procesul se autoreglează.

Liniște!

Dacă cineva devine nepoliticos, ATENȚIONAȚI-L INTRODUCÂND TEXTUL CU MAJUSCULE. Este obositor să citească prea multe majuscule, așa că va înțelege mesajul.

Tonul enervat – ultima soluție

Unele mesaje provoacă reacții aprinse. Dacă primiți un mesaj enervant, puteți replica în termeni mai duri. Acest tip de descărcare este admis și se numește ton enervat sau iritat. Dacă doriți să folosiți un limbaj mai puțin moderat, atunci trimiteți un e-mail particular. Dar nu uitați că a calomnia pe cineva într-un e-mail este o infracțiune la fel de gravă ca și cea de calomniere în presă.

Zâmbăreții

Când vorbiți cu cineva între patru ochi sau la telefon vă puteți da seama de sensul cuvintelor. Puteți aprecia dacă mesajul este drăguț, afectuos, ironic sau arțăgos.

Când dialogați prin Internet, pe ecran apar doar cuvinte scrise, așa că este foarte posibil ca remarcile dumneavoastră ironice să fie interpretate ca o insultă extrem de gravă. Un mod de a rezolva această problemă este adăugarea unui „z" sau „r" la sfârșitul frazei. Aceasta înseamnă „zâmbet" sau „rânjet". Mai sunt și „zâmbărețiii", creați ca să descrie mimica feței atunci când scrieți.

Vă prezentăm câtiva dintre cei mai utilizați „zâmbărețiii".

:-)	fericit	:-(	trist
:-D	râzând	:-II	supărat
:->	rânjet sardonic	:-o	șocat
:'-(	plângând	;-)	făcând cu ochiul

Iată și câtiva zâmbărețiii drăguți, dar mai rar folosiți pentru a descrie persoane. Încercați să ghiciți ce semnifică fiecare (răspunsurile sunt mai jos).

:-I	=:-)		:-[
8:-)	8-)		:-)>
8:-) fetiță	8-) ochelarist	:-)>	funător
:-(vampir	punkist	=:-)	barbos

Transmiterea faxurilor

A memora și a tipări

Fax-modemul va memora toate faxurile recepționate. Puteți tipări la imprimantă faxurile imediat ce le primiți sau le puteți păstra în computer până mai târziu când o să doriți să le tipăriți.

Ați văzut că în cele mai multe reclame pentru modemuri se specifică și capacitatea lor de a trimite faxuri. Faxul este deja unul dintre cele mai importante moduri de comunicare. Este ușor de folosit și vă oferă capacitatea de a trimite multe pagini oriunde în lume în câteva secunde.

Pentru o firmă, faxul este un echipament strict necesar și se amortizează rapid. Așa încât cumpărarea lui nu constituie o problemă. Ca utilizator particular care trimite sau primește faxuri ocazional nu este economic să cumpărați un fax. Ca să nu mai spunem că are și el nevoie de un spațiu de amplasare și de faptul că este necesară adăugarea unei linii telefonice suplimentare. Un fax-modem va elimina toate aceste inconveniente. El nu va ocupa loc suplimentar și are un comutator „voce/fax" încorporat astfel încât nu mai aveți nevoie de încă o linie telefonică.

Cum funcționează?

În loc să scaneze foaia de hârtie, fax-modemul preia documentul creat în calculator și îl transformă într-un fișier de informații pentru fax. Acest proces se desfășoară la nivelul PC-ului. În afară de avantajul că nu mai trebuie să tipăriți întâi pagina și apoi să o introduceți în fax, fax-modemul are o calitate mai bună a transmisiei tocmai datorită faptului că pagina n-a trecut prin aceste procese intermediare de tipărire și scanare.

Folosirea comenzilor Print sau Send To

Aproape toate pachetele Windows vă permit trimiterea documentului direct prin modem cu comanda *Send To* (Expediere la) sau *Print* (Tipărire) din meniul *File*. Deci, nu mai trebuie să încărcați programul Exchange sau pe cel de fax. Selectați *Send To*, iar Windows va afișa un meniu astfel încât puteți alege destinația faxului. O altă variantă este să folosiți faxul ca imprimantă. Selectați fax-modemul ca imprimantă și continuați apoi procesul normal de tipărire.

Primirea faxurilor

Primirea unui fax este și mai simplă. Fax-modemul este conectat la linia telefonică. Când sună telefonul, programul detectează automat apelul și răspunde. Dacă este un fax, atunci el îl va primi și îl va păstra în memoria PC-ului. Dacă este un apel obișnuit, va fi preluat de telefon.

Puteți seta fax-modemul în mai multe feluri. Dacă primiți rar faxuri, atunci puteți seta fax-modemul ca să ignore toate apelurile. Când ridicați receptorul și vă dați seama că trebuie să primiți un fax, atunci alegeți *Manual receive* (Primire manuală), iar programul de fax se activează. Acest procedeu este mult mai rezonabil pentru prietenii și rudele dumneavoastră, care ar putea fi foarte iritați de țiuitul faxului care răspunde în locul dumneavoastră.

Transmiterea faxului în fundal

Transmiterea prin fax, ca și tipărirea, poate fi efectuată în fundal. După ce ați dat comandă PC-ului să trimită un fax, puteți continua să lucrați la un alt document în timp ce, în fundal, PC-ul este ocupat cu trimiterea paginilor de fax.

În mișcare

Până la sfârșitul acestui secol, mai mult de jumătate dintre PC-urile vândute vor fi laptop-uri, astfel că accesul la Internet pentru perioada când nu vă aflați la sediul firmei sau acasă, va avea o importanță mai mare decât până acum. Conectarea la Internet când vă aflați pe teren se poate face în două feluri: fie prin conectarea unui laptop la priza telefonică dintr-o clădire, fie prin conectarea laptop-ului la un telefon mobil astfel că vă puteți conecta la Internet de absolut oriunde.

Modemuri portabile

În primul rând, trebuie să conectați modemul la laptop. Modemul portabil extern arată ca unul obișnuit, numai că este de dimensiuni mai mici. El se leagă de laptop printr-un conector serial standard și are mufă pentru cablul telefonic de conectare la priză.

Deși cutia este mai mică, modemurile portabile au aceleași componente principale ca și cele pentru PC-urile desktop, așa că pot lucra la viteze mari și transmit date rapid atât prin fax cât și prin modem.

Modem cât o carte de credit

La noua generație de modemuri interne miniaturizarea a fost împinsă la extrem. În loc să folosească un slot standard intern de extensii, laptop-urile au preluat adaptorul PCMCIA. Un PCMCIA este un dispozitiv mic de dimensiunea unei cărți de credit care se introduce într-un slot din lateralul computerului. Astfel, acesta poate accepta o serie întreagă de unități periferice diferite. Avantajul sistemului plug-and-play al adaptorului PCMCIA este că se potrivește perfect comunicațiilor mobile.

Peisaje

Atât modemurile externe cât și cele PCMCIA trebuie conectate la o linie telefonică obișnuită. Datorită creșterii numărului utilizatorilor de telefoane mobile, a apărut ideea conectării laptop-ului la telefonul mobil pentru a accesa Internetul din orice loc de pe planetă. Din mijlocul câmpului, să zicem.

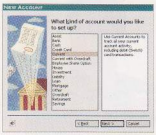
Telefoanele mobile digitale lucrează destul de bine cu computerele, iar sistemul digital acceptă modemurile tradiționale. Mai multe tipuri de telefoane mobile digitale au în dotare adaptoare speciale pentru a lega ieșirea laptop-ului direct la telefon, oferindu-vă astfel conexiuni mobile la Internet. Telefoanele mobile sunt încă foarte scumpe, dar cum tind să se răspândească, prețurile se vor micșora.

Datorită dezvoltării rapide a tehnologiei de *comunicație mobilă* și a posibilităților de accesare a Internetului prin modemul PCMCIA, aveți posibilitatea de a accesa rețeaua mondială de informații de oriunde din lume.

A casă și în delegație

Mulți furnizori de servicii cum ar fi **Microsoft Network** au noduri de acces pe întreg globul. Să spunem că vă aflați în delegație în altă țară. Trebuie să vă conectați la Internet folosind un telefon din această țară în loc să fie necesar să telefonați în țara dumneavoastră. Nu uitați să verificați întotdeauna unde sunt amplasate cele mai apropiate noduri de rețea înainte de a pleca în deplasare. După ce sunați și vă conectați la Internet folosind parola, sistemul va funcționa exact la fel ca acasă.

Cumpărături



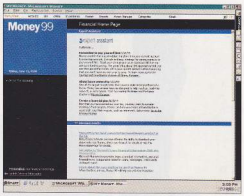
Multe bănci și magazine estimează că, pentru numeroase familii, cumpărăturile și conturile de pe Internet vor fi din ce în ce mai importante în viitorul apropiat. Dacă aveți un PC și un modem, vă puteți contacta la paginile de Web ale diverselor magazine alimentare pentru a le consulta oferta și pentru a comanda produsele favorite.

În curând fără computer

În țările dezvoltate, cumpărarea de pe Internet a atins cote mult prea ridicate pentru a se limita numai la familiile care posedă un computer. Odată cu înființarea a sute de posturi de televiziune digitale, prin satelit și prin cablu, au apărut mici cutii negre conectate la televizorul dumneavoastră. Aceste cutii conțin un modem și un procesor de computer și se pot lega la priza telefonică. Astfel, cu telecomanda, se poate selecta orice produs prezentat pe ecran, se apasă butonul *Order*, iar Internetul se activează automat și trimite comanda electronică. Probabil că, și la noi în țară, se va ajunge în curând la același standard.

Pe Internet cu CD-ROM

Tot mai multe CD-ROM-uri au acum acces la Internet, adică la lumea de afară. Privind din exterior, aceste CD-ROM-uri hibride arată la fel ca și cele obișnuite, ca un program pentru urmărirea cheltuielilor casnice. Dar veți descoperi că ele includ programe care vor accesa modemul ca să găsească un anume site de pe Internet și pentru a extrage mai multe informații pentru dumneavoastră. Atât Encarta cât și Money 99 sunt CD-ROM-uri hibride care folosesc conexiunea la Internet în scopuri complet diferite. Cu Encarta, apăsați *Update* și veți apela un site-ul de Internet cu noutățile din ultima lună. CD-ROM-ul le descărcă apoi pe hard-disc astfel încât CD-ul de referință este întotdeauna actualizat. MS Money 99 folosește conexiunile sale cu o bancă importantă pentru a încărca și descărca toate activitățile dumneavoastră financiare recente, evitând astfel munca anevoioasă de a introduce amănuntele din rapoartele bancare. Folosind posibilitatea de acces la Internet al CD-ROM-ului Money 99, puteți realiza tranzacții simple cum ar fi plata unor facturi.



Rețele sigure

Multe magazine vă dau numărul de telefon la care puteți suna și plasa comanda cu cartea de credit. Ideal ar fi să puteți încheia toată tranzacția de pe ecran prin completarea adresei, a datelor cărții de credit și transmiterea lor în site-ul magazinului. Internetul reprezintă un serviciu public deschis, ceea ce înseamnă că este posibil ca unii „hackeri" profesioniști să intervină în aceste tranzacții și să afle codul cărții dumneavoastră de credit.

Pentru a combate acest lucru, sistemele de cumpărare pe Internet și băncile cifrează informațiile înainte de a părăsi PC-ul. Astfel, datele dumneavoastră vor putea fi descifrate doar de magazinul sau banca respectivă.

TEHNOREDACTARE

Bun de tipar!

Tehnoredactarea computerizată (DTP) a revoluționat industria tipografică. În acest fel tiparul a devenit accesibil oricărui utilizator. Editurile, ziarele și chiar micile tipografii au înlocuit machetarea manuală cu machetarea computerizată. Pentru machetare sau tehnoredactare se folosesc acum computere, scannere și imprimante.

Pentru marile edituri și tipografii, tehnoredactarea computerizată reprezintă o modalitate mai rapidă și mai flexibilă de a realiza reviste, cărți și ziare. La birou sau acasă, tehnoredactarea este folosită pentru a crea buletine informative, pliante, postere sau alte documente care depășesc nivelul unei simple scrisori.

Înainte de apariția tehnoredactării computerizate chiar și pentru publicarea unui simplu buletin informativ trebuia să dactilografiați textul, să căutați fotografiile și să realizați montajul împreună cu tipograful. Tipograful urma să reintroducă textul în mașina tipografică – o mașină de scris de calitate superioară – să îl aranjeze pe coloane, să adauge imaginile și apoi să fotografieze tot documentul pentru a produce o placă metalică folosită pentru tipar. În ciuda avantajelor pe care le are acest mod de tipărire, el necesită mult timp, este costisitor, iar controlul asupra produsului finit este destul de redus.

Programele DTP vă ajută să tehnoredactați totul din confortul biroului dumneavoastră, de pe computer. Puteți aranja texte și ilustrații în pagină după pofta inimii. Dacă aveți o imprimantă bună – cu laser sau cu jet de cerneală – puteți să și tipăriți documentul. Rezultatul va fi grozav.

Folosind tehnoredactarea computerizată se pot crea cele mai variate tipuri de documente: rapoarte oficiale și buletine informative adresate elevilor sau membrilor clubului, invitații pentru petrecere sau afișe.

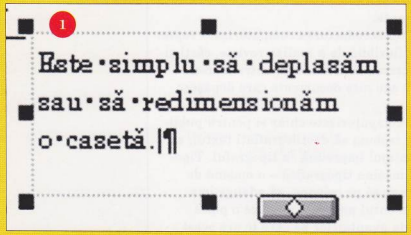
Dacă aveți un computer, deja treaba este pe jumătate făcută. Mai aveți nevoie de un program DTP și de o idee despre cum doriți să-l folosiți. Dacă primele dumneavoastră încercări încalcă regulile tipografilor profesioniști, nu disperați... continuați să învățați pentru că, în scurt timp, veți ajunge specialiști în DTP.

Paginați

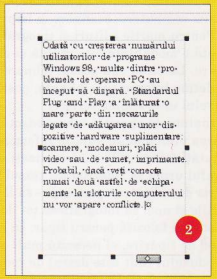
Elementul principal al tehnoredactării este caseta (care poate să conțină text sau imagini). Nu este greu deloc să creați o casetă. Trebuie să dați numai un clic pe iconul care reprezintă caseta de text sau caseta de imagine, iar pe pagină apare o casetă goală. Dați un clic pe marcajele de selecție pentru a amplasa caseta în locul dorit. Adăugați acum textul pe care l-ați redactat cu procesorul de texte.

Inserarea textului

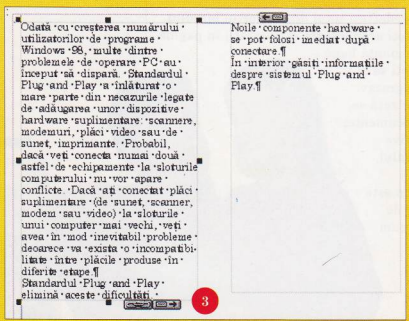
Folosind comanda *Import* (Import), introduceți în casete fișierele de text. Dacă vizualizați întregul document, programul va afișa textul sub formă simulată (greeked text), adică textul va arăta ca niște linii șerpuite. Programul vă arată astfel layout-ul, adică localizarea paragrafelor de text și a imaginilor. Pe măsură ce măriți pagina pentru a modifica diverse detalii, textul greeked se transformă din nou în cuvinte.



1 Dimensionați sau deplasați o casetă folosind *marcajele de selecție*.



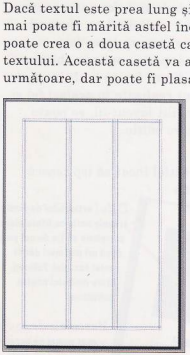
2 Observați că textul nu este suficient pentru a umple întreaga casetă. Ajustați lungimea *casetei* astfel încât textul să se potrivească perfect.



3 Iconurile *de legătură* (Link icons) arată că articolul ocupă mai multe casete. Acest lucru se poate întâmpla atunci când se continuă fragmente dintr-o casetă într-alta sau în cazul unei machetări foarte complicate care presupune continuarea unui articol în altă pagină.

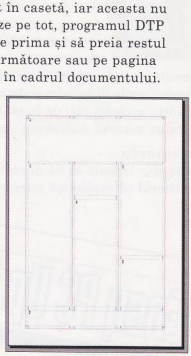
Prea mult text

Dacă textul este prea lung şi nu intră complet în casetă, iar aceasta nu mai poate fi mărită astfel încât să-l încorporeze pe tot, programul DTP poate crea o a doua casetă care să fie legată de prima şi să preia restul textului. Această casetă va apare în coloana următoare sau pe pagina următoare, dar poate fi plasată oriunde doriţi în cadrul documentului.



Linii de ghidare

Pentru a vă uşura munca, puteţi crea un set de linii de ghidare care vor apare numai pe ecran, fără a fi tipărite. Ele au rolul de a vă ajuta să poziţionaţi casetele foarte exact în pagină şi de a da paginii un aspect unitar. Le puteţi ignora atunci când doriţi o machetare aparte.



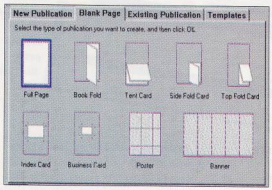
Liniile de ghidare **din fundal vă ajută să poziţionaţi cu exactitate casetele în document.**

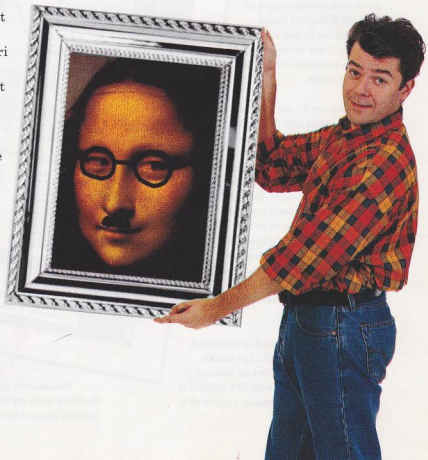
Mai întâi, textul

Folosiţi programul de procesare a textelor pentru a pregăti textul de care aveţi nevoie la tehnoredactare. Salvaţi textele separat pentru fiecare articol, astfel încât să le puteţi regăsi cu uşurinţă şi să le introduceţi în casetele create cu programul DTP. Aveţi grijă ca fişierele să fie într-un format pe care programul de tehnoredactare computerizată să îl poată citi. Dacă aveţi îndoieli, salvaţi-l ca fişier de text ASCII – din meniul **File** (Fişier) al programului de procesare a textelor. Veţi fi astfel siguri că programul DTP va putea citi fişierul. Atenţie! Caracterele speciale, cum este £, nu sunt întotdeauna corect convertite.

Plieri, pliuri, pliante

Desigur aţi văzut diverse pliante de format A4: cele pe care le-aţi primit de la diverse firme de turism, de asigurări. Multe lucrări DTP presupun tipărirea a două sau mai multe pagini pe o coală de hârtie de format A4. Felicitările şi invitaţiile sunt realizate pe o foaie de hârtie îndoită, adică pliată. Creaţi designul pentru fiecare pagină aşa cum procedaţi de obicei. Programul DTP le va alipi şi le va combina pe pagina A4. După pliere, veţi vedea că fiecare pagină se află la locul ei.



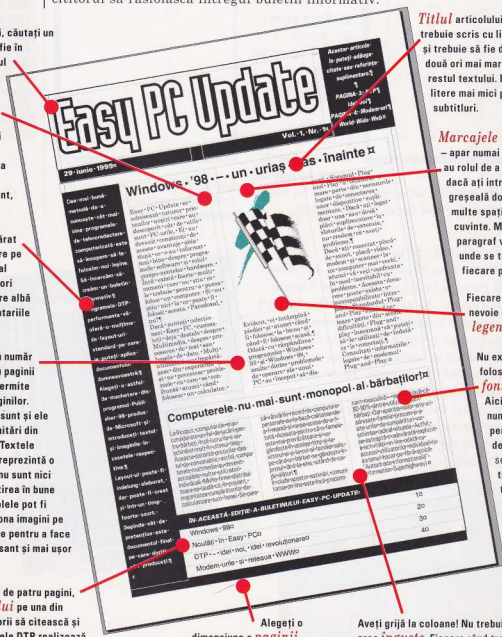


Buletin informativ

Datorită programelor DTP, orice firmă sau companie, indiferent de mărime, poate publica un buletin informativ propriu. Acesta poate avea o singură pagină – produsă cu ajutorul programului DTP şi tipărită la imprimanta laser (sau cu jet de cerneală) – sau poate avea două, patru, opt sau chiar mai multe pagini tipărite color sau alb-negru. Deşi diferă foarte mult între ele, layout-urile diverselor buletine informative sunt realizate în acelaşi fel şi conţin aceleaşi idei de bază. Odată ce a fost stabilit layout-ul, se poate prelua această machetare standard pentru fiecare ediţie.

Coperta

Coperta trebuie să fie deosebit de atrăgătoare astfel încât să ispitească cititorul să răsfoiască întregul buletin informativ.



Pentru *titlul* buletinului, căutaţi un font mai special care să fie în concordanţă cu conţinutul textului.

***Imaginile* pot fi amplasate oriunde în pagină. Poziţionarea unei ilustraţii în cadrul coloanelor şi înconjurarea sa cu text dă paginii un aspect mult mai interesant, mai profesional.**

***Textul* nu trebuie neapărat să fie scris cu litere negre pe fond alb. Folosiţi un fundal negru, gri sau de alte culori închise şi litere de culoare albă pentru a evidenţia comentariile sau explicaţiile.**

***Coloana* unică – are un număr mare de cuvinte care dau paginii aspectul de carte şi nu permite aranjarea creativă a imaginilor. Textele pe două coloane sunt şi ele economice, dar impun limitări din punct de vedere creativ. Textele aranjate pe trei coloane reprezintă o alegere bună. Coloanele nu sunt nici prea înguste şi permit citirea în bune condiţii a textului. Articolele pot fi împărţite şi puteţi poziţiona imagini pe una, două sau trei coloane pentru a face documentul şi mai interesant şi mai uşor de citit.**

Chiar şi pentru un buletin de patru pagini, prezentarea *cuprinsului* pe una din coperţi încurajează cititorii să citească şi restul paginilor. Programele DTP realizează automat cuprinsuri şi indexuri pornind de la titlurile articolelor.

***Titlul* articolului de fond trebuie scris cu litere aldine şi trebuie să fie de cel puţin două ori mai mari decât restul textului. Folosiţi litere mai mici pentru subtitluri.**

***Marcajele de spaţiu* – apar numai pe ecran – au rolul de a vă arăta dacă aţi introdus din greşeală două sau mai multe spaţii între cuvinte. Marcajele de paragraf vă indică unde se termină fiecare paragraf.**

Fiecare imagine are nevoie de o *legendă*.

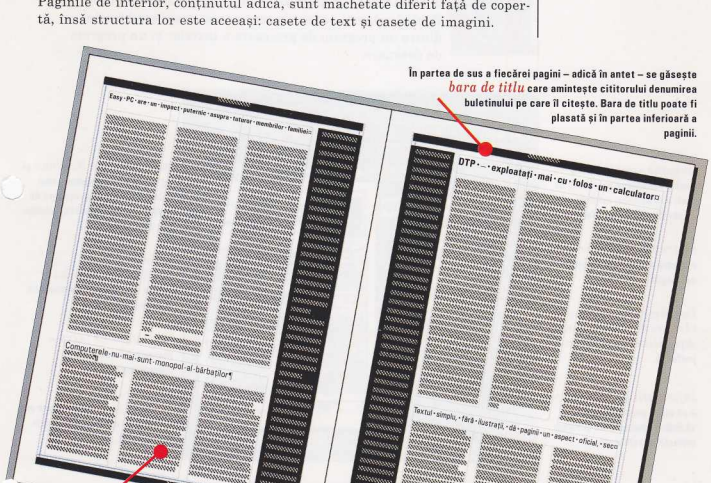
Nu exageraţi cu folosirea *fonturilor*. Aici am folosit numai trei: serif pentru corpul de text, sans-serif pentru titluri şi subtitluri şi un font mai deosebit pentru titlul principal.

Alegeţi o dimensiune a *paginii*. Verificaţi dacă imprimanta acceptă această dimensiune.

Aveţi grijă la coloane! Nu trebuie să fie prea *înguste*. Fiecare rând trebuie să conţină între şapte şi zece cuvinte (între 50 şi 65 de caractere) pentru a fi uşor de citit.

Conținutul

Paginile de interior, conținutul adică, sunt machetate diferit față de coperta, însă structura lor este aceeași: casete de text și casete de imagini.

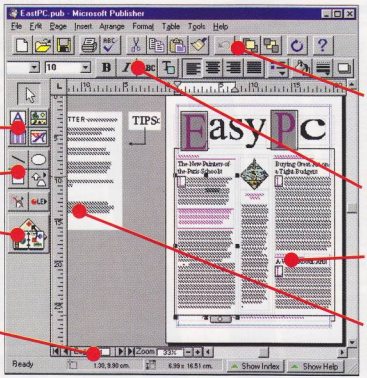


Nu ați văzut un vrăjitor?

Majoritatea pachetelor DTP folosite acasă sau la birou au machetări standard la care puteți apela dacă rămâneți în pană de inspirație. Programul Publisher produs de Microsoft are o funcție care se numește **Wizard** (Vrăjitor). Acesta automatizează complet procesul de creare a buletinelor informative sau al altor documente DTP. Alegeți – din gama largă de stiluri – o machetă care să se potrivească perfect proiectului dumneavoastră. Răspundeți la câteva întrebări legate de preferințele pe care le aveți; după aceea, programul realizează automat restul operațiunilor. Acum alegeți macheta și introduceți textul. Dacă folosiți Wizard-ul, veți realiza în mai puțin de o oră un buletin informativ de mai multe pagini!

Ce este DTP-ul?

DTP este prescurtarea de la Desktop Publishing. Dacă deschideți un program DTP obișnuit (de exemplu MS Publisher), veți vedea un ecran care este o combinație dintre un program de procesare a textelor și un program de desenare.



Butoane – **sunt necesare pentru adăugarea casetelor de text, a imaginilor, tabelelor sau a unor caractere speciale.**

Instrumente de desenare – **pentru adăugarea casetelor de imagini.**

Instrumente cu formatări prestabilite – **pentru a obține documente de calitate perfectă.**

Informații de machetare – **vă arată pagina curentă sau vă indică dimensiunea și forma articolelor selectate.**

Instrumentele Windows și de editare **obișnuite – sunt cele folosite pentru crearea de fișiere, pentru tipărirea, tăierea sau alipirea lor.**

Instrumente de procesare a textului – **pentru modificarea conținutului și aspectului textului.**

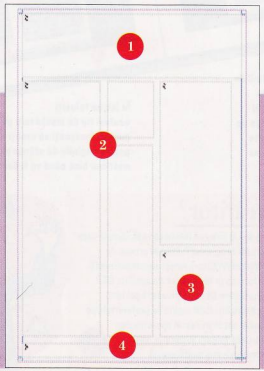
Suprafața de lucru – **pentru tehnoredactarea computerizată.**

Trucuri și soluții – **apar pe ecran și vă ajută să machetați documentul.**

Casete Windows

Fiecare pagină creată cu un program DTP este alcătuită din două feluri de casete: din casete de text și din casete de imagini. Casetele ușurează separarea diferitelor articole, imagini sau titluri, dând un aspect unitar tuturor paginilor dintr-un document.

Tocmai aceste casete ușor de folosit reprezintă diferența între procesarea de text și tehnoredactarea computerizată. Pentru a crea un layout simplu și bun, aveți nevoie de numai câteva minute, după care puteți introduce textul.



1 Casetă de text pentru *titlu*.

2 Machetare pe *trei coloane*. Coloanele nu trebuie să aibă obligatoriu aceeași lățime.

3 Casetă de imagine pentru inserarea *fotografiei*.

4 *Casetele de text* se pot întinde pe mai multe coloane sau pe întreaga pagină.

Tipuri de caractere

Tipul caracterului – designul literelor cu care este scris textul – nu este chiar primul lucru care sare în ochi atunci când deschideți un document. Totuși, rolul tipului de caracter este foarte important. Unele programe de tehnoredactare conțin mii de tipuri de caractere diferite, denumite fonturi. Multe fonturi au fost create cu 500 de ani în urmă, în primii ani de după inventarea tiparului. Tipurile de caractere se împart, în mare, în șapte grupe fiecare dintre acestea cu propria utilitate și propriile trăsături definitorii.

Serif și Sans Serif

Cele mai importante grupuri de fonturi sunt Serif și Sans Serif. Caracterele Serif au linii mici orizontale (serife) atașate liniilor verticale ale literei. Forma serifei s-a schimbat de-a lungul anilor: de la Old Face la Transitional sau Modern. Caracterele care au numai linii verticale drepte se numesc sans serif (adică „fără serife").

Fonturile *bitmap* mărite (1) au un aspect neregulat, neatrăgător, pe când fonturile *True Type* scalate (2) arată foarte bine.

Dimensiuni, dimensiuni

Caracterele se măsoară în puncte (points – pt), iar spațiile dintre coloane și rânduri, în cicero (pica). Aceștia sunt termeni abstracți folosiți de tipografii profesioniști. Ei pot crea confuzie în rândul începătorilor. Ca să fie clar pentru toată lumea: 12 puncte = 1 cicero (pica) = 1/6 inci (sau 4mm).

Deși cele mai multe programe DTP vă permit să alegeți unitatea de măsură pentru dimensiunea coloanelor și a rândurilor – cicero, milimetri sau inci – dimensiunea literei este întotdeauna măsurată în puncte. Pentru corpul textului ar trebui să alegeți un caracter cu dimensiunea cuprinsă între 10 și 14 puncte pentru a-l face lizibil, dar nu micșorați prea mult numărul de cuvinte de pe pagină.

Mărimea contează

Fonturile pe care le folosiți sunt stocate pe hard disc. Atunci când alegeți un anumit font, computerul apelează informațiile specifice caracterului respectiv și îl afișează pe ecran sau îl transmite imprimantei dacă tipăriți pagina.

Ce caractere alegem?

Pentru corpul textului: caracterele cu serife – cum este Times – sunt cel mai ușor de citit. Iată de ce majoritatea cărților și publicațiilor folosesc acest tip de caracter sau unul similar. Un aspect elegant, de modă veche, veți obține cu fonturi ca Palatino, Garamond sau Cheltenham. Pentru un look mai modern alegeți fonturile fără serife – de tip Helvetica.

Tipuri de caractere sau fonturi?

Ambii termeni sunt adesea folosiți pentru a desemna același lucru. Există totuși diferențe: tipurile de caracter se referă la o întreagă familie de litere, în timp ce termenul de font se referă la variantele italice, subliniate sau aldine ale caracterelor incluse în familia respectivă.

Fonturi de ecran și fonturi de imprimantă

Computerul folosește fișiere de font separate pentru ecran și pentru imprimantă. În mod normal acestea funcționează cam la fel însă, uneori, spațiile dintre cuvinte sunt puțin diferite după tipărirea la imprimantă. Iată de ce este bine să dați întotdeauna un print de control.

Tipar de calitate

Aspectul unui text poate fi ajustat cu precizie printr-o mulțime de metode. Dacă studiați cu mai multă atenție opțiunile pe care vi le oferă programele de tehnoredactare computerizată, veți afla că există multe modalități de a ajusta mărimea literelor, distanța dintre rândurile și paragrafele paginii pentru a obține exact aspectul dorit. Odată ce ați ales un font, puteți modifica dimensiunea spațiilor dintre litere sau puteți mări litera de la începutul unui paragraf.

1 **AȘA ARATĂ UN TITLU ÎNGHESUIT**
AȘA ARATĂ UN TITLU AERISIT

1 *Înghesuiți* sau *spațiați* un titlu în funcție de lățimea coloanei.

2 Pentru prima literă de text alegeți un caracter mai deosebit. Această operație va impresiona cititorii.

2 La începutul articolului, o majusculă deosebită, mărită sau o *letrină* adaugă o notă originală documentului.

3 Cu *buletele*, veți atrage atenția asupra unei liste de dimensiuni reduse care conține puncte importante. Puteți alege unul dintre caracterele mai speciale pe care le aveți la dispoziție în diferite fonturi.

- Marcajele de listă (buletele) pun în evidență o listă.
- Fiecare articol se evidențiază printr-un marcaj.
- Textul are și indent.

3

Mărirea spațiului dintre litere dă un aspect aerisit textului. De asemenea, vă ajută să umpleți spații prea generoase cu articole scurte. **4**

4 *Mărirea spațiului* dintre litere dă un aspect aerisit textului. De asemenea, vă ajută să umpleți spații prea generoase cu articole scurte. Prin micșorarea spațiului dintre litere, textul va putea fi inclus într-o singură coloană. Programul DTP inserează automat un rând gol între paragrafe pentru a da un plus de claritate textului.

Easy PC Update se adresează tuturor prietenilor noștri care au descoperit cât de utile sunt PC-urile. Ei s-au convins de aceasta abia după ce s-au informat mai bine despre programele software și despre rolul componentelor hardware. Paradoxal! În era informaționlă încă există foarte mulți oameni care nu știu ce le trebuie pentru a putea utiliza un computer! Și nu știu nici la ce poate fi folosit.

5 *Textul aliniat la stânga* dă un aspect zimțat marginii din partea dreaptă a coloanei. Spațiul dintre cuvinte este constant.

6 *Textul centrat* – rezultă un aspect franjurat al ambelor margini ale textului.

Alinierea la dreapta face ca începutul fiecărui rând să arate neuniform.

8 *Alinierea forțată* (Justification) dă un aspect omogen coloanei, însă programul adaugă spații suplimentare între litere pentru a adapta fiecare rând. Acest lucru este destul de vizibil deoarece apar spații mai mari între cuvinte.

Dacă·în·documentele·dumneavoastră·aveți·cuvinte·foarte·lungi,·veți·vedea·că·la·sfârșitul·fiecărui·rând·rămân·spații·mari.¤

Dacă·în·documentele·dumneavoastră·aveți·cuvinte·foarte·lungi,·veți·vedea·că·la·sfârșitul·fiecărui·rând·rămân·spații·mari.¤

9 Dacă folosiți coloane înguste, cuvintele lungi care nu încap la sfârșitul rândului vor crea goluri foarte mari atunci când coloana este aliniată la stânga. Din această cauză, pagina va avea un aspect dezordonat. *Despărțirea automată în silabe* (hyphenation) este o caracteristică inclusă în pachetul de tehnoredactare computerizată. Hyphenation are rolul de a împărți cuvintele în silabe astfel încât să nu afecteze uniformitatea marginilor coloanei.

Arată bine

Documentele create cu programele DTP au un aspect fad dacă nu sunt decorate cu imagini. Un document arată întotdeauna mai bine dacă are o ilustrație relevantă sau dacă are elemente decorative (de exemplu o bordură elegantă). Pentru a ilustra o pagină aveți de făcut două lucruri: trebuie să creați o casetă de imagine și să importați o poză. Există două tipuri principale de imagini: bitmap și vectoriale.

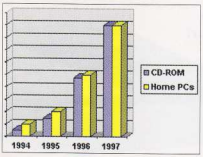
Bitmap pentru poze

Formatul bitmap este folosit mai mult pentru fotografii scanate sau pentru imagini create cu programe de desenare (ca Microsoft Paint). Fiecare imagine este alcătuită din mii de puncte – ca și fotografiile tipărite într-o revistă. Bitmap-urile sunt imagini de calitate fotografică care pot fi prelucrate în diferite moduri pentru a obține efecte speciale.

Deoarece datele pentru crearea fiecarui punct trebuie stocate în fișierul de imagine, fișierele bitmap pot avea dimensiuni foarte mari. Aceasta înseamnă că ele vor ocupa mult spațiu pe hard disc și vor consuma multă memorie. Iată de ce atunci când veți afișa o pagină cu o imagine bitmap, programul DTP va rula mai lent.

Ecuația potrivită

Imaginile vectoriale sunt stocate pe hard disc sub formă de ecuații matematice care descriu fiecare segment al imaginii. Aceste imagini sunt realizate cu ajutorul programelor de desenare. Ele sunt compuse din curbe, cercuri, pătrate și linii și pot fi de calitate superioară, însă păstrează aspectul de lucru manual. Imaginile vectoriale ocupă puțin spațiu pe hard disc și pot fi mărite fără a le afecta calitatea.

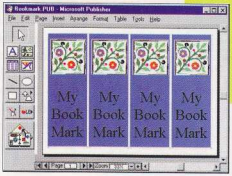


Nu uitați graficele!

Graficele reprezintă o modalitate de a simplifica explicarea diverselor concepte greoaie. Multe programe de procesare a textelor și pachete de programe destinate muncii de birou conțin secțiuni de desenare a graficelor – aceste secvențe vă ajută să creați automat un grafic prin simpla introducere a datelor care vă interesează. Puteți importa graficele în programul de tehnoredactare computerizată fie cu ajutorul comenzii *Copy* (Copiere), fie folosind OLE – standardele de legare a obiectelor *(Object Linking and Embedding)*.

OLE – legături avantajoase

Puteți introduce o imagine într-un layout în mai multe feluri. Imaginea poate fi importată sau legată în pagina DTP. Prin importare în pagina DTP se introduce o copie a imaginii. Puteți modifica sau șterge originalul de pe hard disc fără ca acest lucru să afecteze copia inserată în documentul dumneavoastră. Dacă folosiți setul de standarde OLE, veți vedea că acesta creează un loc gol pe pagină și indică programului DTP unde se găsește fișierul care urmează să umple acel loc gol.



PROIECT EasyPC

Semnul de carte. Iată un lucru mărunt care vă poate da o satisfacție mare. Semnul de carte este cel pe care-l aveți mereu în fața ochilor când deschideți cartea. El poate fi o simplă bucată de hârtie sau poate fi mai elaborat, mai complicat, mai sofisticat. Acest mai elaborat, mai complicat, mai sofisticat se poate obține printr-o formă particulară, printr-o tăietură aparte, sau printr-o grafică specială. Grafica specială presupune creativitate și putem s-o realizăm cel mai simplu pe computer. Semnele de carte tipărite color pe fâșii de hârtie mai groasă arată foarte bine. Parcă v-ar tenta să vă faceți și dumneavoastră unul, nu?! Iată o posibilitate de realizare a acestui lucru banal: semnul de carte. Amplasați patru semne de carte pe aceeași pagină. După tipărire, le decupați pe fiecare în parte. Ca să produceți o impresie deosebită, tipăriți-le pe o hârtie mai groasă. Dacă aveți la dispoziție numai o imprimantă alb-negru, puteți să le tipăriți direct pe hârtie diferit colorată. Efectul va fi deosebit.

Scanarea

Nimic nu dă o notă mai personală unui document ca o fotografie adevărată. Cel mai simplu mod de a insera o fotografie într-un document DTP este să o scanați. Scannerul transformă fotografiile în fișiere care pot fi citite de programul de tehnoredactare computerizată.

Scannerele funcționează pe principiul folosit la fax. Un fascicul de lumină parcurge imaginea. Imaginea reflectată este culeasă de senzorii de lumină, fiind transformată în imagine digitală care poate fi stocată pe hard disc.

În timp ce faxul redă numai imagini alb-negru, chiar și cele mai ieftine scannere redau imagini color de calitate fotografică.

1

2

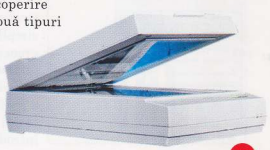
Ce scanner vi s-ar potrivi?

Aveți la dispoziție trei tipuri de scannere: scannere de mână (1) – scannerul se ține în mână și se plimbă deasupra imaginii, scanner-pagină (2) – imaginea de scanat se introduce automat în sistemul de scanare și scannere plane (3) – fotografia se așează pe o suprafață plană de sticlă, iar sistemul de scanare se deplasează pe sub ea.

Scannerele manuale sunt cele mai ieftine. Calitatea imaginilor poate fi destul de bună. Scannerele manuale au o lățime de numai 4 inci; se pot folosi cu succes în cazul imaginilor de dimensiuni reduse (fotografiile). Pentru imaginile mai mari (cum ar fi paginile de revistă), scanarea cu scanarele de mână se poate face pe bucăți după care programul de scanare asamblează fragmentele recompunând imaginea inițială sub formă digitală.

Scannerele plane sunt cele mai performante și sunt preferatele profesioniștilor. Arată și funcționează ca un copiator. Capacul se ridică și se așează imaginea pe suprafața de sticlă. Se închide capacul. Se apasă butonul și începe scanarea imaginii.

Scannerele-pagină reprezintă o descoperire recentă și combină avantajele celor două tipuri prezentate mai sus: ușurința de utilizare și calitatea scanării scannerelor plane cu costul redus al scannerelor de mână.



3

Imaginea de scanat este introdusă în scanner printr-o fantă; scannerul este dotat cu un dispozitiv pentru deplasarea imaginii de scanat prin scanner. Aceste scannere au dimensiuni destul de mari pentru a scana pagini de format A4. Trenul de scanare poate fi detașat dacă doriți să scanați imagini din cărți din care nu doriți să rupeți foi.

Calitatea înainte de toate

Calitatea imaginilor scanate depinde de rezoluția de scanare, adică de numărul de puncte generate pe fiecare inci de imagine (dpi – dots per inci) și de numărul de culori și nuanțe reproduse. Majoritatea scannerelor lucrează la rezoluții cuprinse între 100 și 400 de dpi. Dacă doriți să creați mai multe puncte per inci, adică dacă doriți o rezoluție mai bună, înseamnă că vor fi redate mai multe detalii, imaginea având un aspect mai clar și mai puțin granulat. Pentru o reproducere de calitate acceptabilă, aveți nevoie de minim 256 de culori.

PROIECT EasyPC

Un poster frumos tipărit atrage atenția mai repede decât un bilet scris de mână. Acest principiu se aplică fie că este vorba de o expoziție, de o ședință sau de o petrecere. Textul și imaginile se pot mări până la dimensiuni impresionante. Cu programele DTP se pot realiza postere uriașe prin distribuirea automată a imaginii și a textului pe mai multe coli de hârtie care pot fi apoi lipite astfel încât să recompună imaginea.

DESCHIS

Către sediul Easy PC

Oferim consultații PC

EDUCAȚIE

Un act social

Educația este, poate, investiția cea mai valoroasă pe care o face o societate în membrii ei. Computerele reprezentau până nu demult un lux pentru școli. Acum, ele au devenit elemente strict necesare pentru educarea oricărui elev. Computerele nu îi vor transforma pe copii în utilizatori pasivi de tehnologie avansată. Ele acordă o importanță corespunzătoare aptitudinilor de bază ca citirea, scrierea și aritmetica, dar îi ajută în același timp să-și îmbunătățească abilitățile din toate domeniile, permițând totodată profesorilor să realizeze materiale didactice mai interesante, mai captivante.

Accesul în sine la computer este considerat încă un privilegiu, o recompensă. Această impresie se datorează în special programelor educaționale care seamănă mai degrabă cu jocuri decât cu lecțiile aride cu care erau obișnuiți la școală sau acasă. Cu toate acestea, folosind desene viu colorate, videoclipuri și efecte sonore este transmisă școlarului o cantitate enormă de informații care are rolul de a consolida cunoștințele predate în clasă. Iar pe măsură ce elevii cresc, computerele devin tot mai importante pentru descoperirea lucrurilor și a conceptelor noi. CD-urile multimedia cu teme palpitante – cum ar fi dinozaurii sau roboții – folosesc efecte video și sonore, imagini și animații care transformă chiar și cele mai complicate obiecte sau subiecte în concepte simple și accesibile.

Deja prețul computerelor a scăzut până la un nivel acceptabil pentru un buget familial mediu, iar progresul tehnologic a adus cu el ușurința deosebită în utilizare. Potențialul educațional al PC-ului poate fi motivul principal care să vă determine să investiți într-un computer familial. Părinții știu foarte bine că un copil poate folosi acasă computerul pentru a-și aprofunda cunoștințele din multe domenii. Și aici ne referim la noțiunile de bază cum ar fi citirea și aritmetica din primele clase, dar și la pregătirea unui examen.

Tânăra generație nu este singura care poate beneficia de sprijinul imens al computerului personal. Adulții îl pot folosi la fel de bine. Indiferent că doriți să învățați expresii uzuale dintr-o limbă străină pentru că intenționați să plecați în concediu peste graniță sau doriți să aflați mai multe despre muzica clasică și artă – există o gamă uriașă de lucrări multimedia dintre care puteți alege. Așa că așezați-vă comod pe scaun și începeți să învățați cu ajutorul PC-ului. ●

PC-ul - meditatorul

Așa cum am spus deja, PC-ul poate fi cel care vă învață, care vă educă. Este ca un profesor. Pentru a obține performanțe maxime trebuie să-i asigurați un standard ridicat, adică să-l echipați corespunzător. Programele *edutainment* (vă jucați și învățați) pentru PC au devenit din ce în ce mai pretențioase din punct de vedere al resurselor de care au nevoie pentru a fi rulate în condiții optime. Cele mai multe programe educaționale rulează sub Windows pe care-l folosesc ca să integreze sunete, imagini, scene din filme într-un singur pachet software. Pentru aceasta este esențial să aveți un PC multimedia performant.

Astfel, *placa video* trebuie să fie SVGA. Majoritatea programelor vor rula în condiții optime cu un afișaj de 600 x 800 și cu cel puțin 256 de culori. CD-ROM-urile vor avea în viitor imagini de o rezoluție din ce în ce mai bună, cu mai multe culori, așa că trebuie să aveți o placă video cât mai performantă.

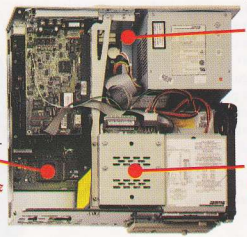
Unitatea *CD-ROM* va fi des folosită la programele educaționale pentru a reda efectele sonore, animațiile și filmulețele de pe CD-ROM-uri. De aceea, este bine să căutați o unitate cu 32x sau mai rapidă.

Calitatea sunetului de pe CD-ROM-uri nu a fost mereu la nivelul calității imaginii. Acum lucrurile au evoluat mult spre bine, așa că este indicat să optați pentru *boxe active*, pentru că diferența va fi semnificativă, în special la programele de muzică.

Pe Internet există o cantitate uriașă de informații. Ca să vă creați un cont de Internet, apelați la un furnizor de servicii specializate. Un *modem performant* va accesa rapid fișiere din site-uri de pe întreg globul.

Pentru a obține un efect maxim, multe programe multimedia necesită o *imprimantă*. Aceasta deoarece, dacă doriți să editați texte sau să desenați cu ajutorul PC-ului, veți pierde mult din farmecul lucrării dacă nu puteți să tipăriți rezultatele. Imaginile și textele importate pot fi tipărite din orice program software. Pentru a obține o calitate perfectă, alegeți o imprimantă laser, dar nu uitați că rezultatele obținute cu o imprimantă cu jet de cerneală pot fi comparabile. Acestea din urmă sunt mai ieftine și prezintă avantajul că printurile color sunt mult mai ieftine decât cele laser. Desigur, aici ne referim la un anumit context, și anume, la puține copii tipărite.

Folosiți un *suport de CD-uri* astfel încât discurile să vă fie mereu la îndemână și să nu fie necesar să le căutați de fiecare dată când doriți un program anume.



***Memoria* insuficientă poate și ea să încetinească rularea programelor de pe CD-ROM-urile educaționale. Trebuie să aveți în vedere un minimum de *32 Mb de RAM*, dar este mai bine să aveți *64 Mb*.**

Rapiditatea este necesară pentru a asigura sincronizarea imaginilor de pe ecran cu sonorul și pentru a evita blocajele care apar atunci când se rulează filme sau piese muzicale. Un procesor *Pentium II de 300 Mhz* constituie un punct bun de plecare, dar ideal ar fi să aveți un *Pentium III*.

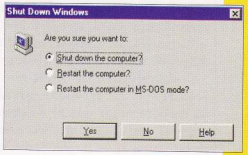
Deși majoritatea programelor sunt stocate pe CD-ROM și se rulează cu CD-ul în unitate, fiecare pachet va înscrie la instalare câteva fișiere de control pe hard-discul PC-ului, folosind aproximativ 2 Mb. Programele stocate pe dischete folosesc și ele destul de mult spațiu, așa că este bine să aveți un *hard disc* cât mai mare cu putință. Recomandare: trebuie să aveți în vedere un minim de *3 Gb sau de 4 Gb*.

familiei

Să începem cu începutul

Când aveți un copil și doriți să-l învățați să lucreze cu computerul, primele operații pe care trebuie să le învețe sunt deschiderea și închiderea computerului. Apoi trebuie să învețe să folosească dischetele, CD-ROM-urile și imprimanta.

Dacă va învăța să execute singur aceste operații, veți avea mai multe avantaje: primul ar fi că se va simți mai matur și mai responsabil, deci mai important și al doilea că nu va șterge din greșeală fișiere importante. Desigur, nu trebuie să uităm că nu va mai fi necesar să-l supravegheați mereu ca să nu greșească. Rezultă o economie serioasă de timp.



Salvarea

Imediat după ce ați învățat să deschideți computerul trebuie să învățați și procedurile de salvare a documentelor, de închidere a programului, de închidere a Windows-ului și, în final, a computerului. Parcurgerea acestor proceduri nu este numai un bun exercițiu, dar vă va feri și de pierderea accidentală a unui document nesalvat înainte de închiderea computerului.

T de la tastatură

Tastatura și tastarea se învață cel mai bine scriind scrisori cu procesorul de texte. Dactilografierea nu este greu de învățat. Una dintre tehnicile cele mai importante care trebuie deprinsă este folosirea simultană a două taste. De exemplu, apăsarea simultană a tastelor *Alt* și *F* pentru a afișa meniul principal sau – și mai important – apăsarea tastei *Shift* simultan cu o literă pentru a scrie cu majuscule. Mai există o opțiune pentru a scrie cu majuscule: apăsați tasta *Caps* cu un deget și o altă literă cu alt deget. Copiii și adulții nefamiliarizați cu tastatura apasă tasta *Caps Lock* pentru seta tastatura pe majuscule, după care apasă litera dorită și apoi tasta *Caps Lock* pentru a anula setarea precedentă. Această metodă este mai lentă și de cele mai multe ori se lasă apăsată tasta *Caps Lock*. Cel mai bine și mai util este să încercați să vă obișnuiți să apăsați simultan două taste: *Shift* și literă.

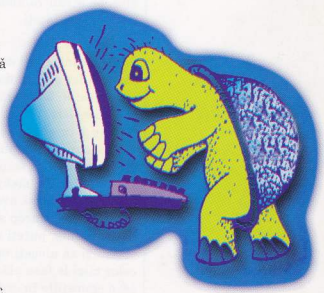
O bilă mare de urmărire va ajuta degetele micuțe să se obișnuiască să lucreze cu un PC.

Ștergeți numai litera, nu tot cuvântul

Când copii văd că au greșit o literă, au tendința să folosească tasta *Delete* sau *Backspace* pentru a șterge tot cuvântul până la litera greșită. Obișnuiți copilul să folosească tastele-săgeți pentru a ajunge la litera greșită ca s-o șteargă. Folosirea mouse-ului cere mai multă precizie deoarece este mai dificil să selectați cu mouse-ul o singură literă.

Ținând cont că ne aflăm în epoca informațională și că am asistat deja la o nouă revoluție tehnică, credem că este clar că viteza de tastare devine o caracteristică importantă.

Tastând cu un singur deget nu veți ajunge la viteze prea mari; tastarea prin metoda oarbă – nu este necesar să priviți tastele în timpul lucrului – va fi întotdeauna mai simplă și mai rapidă și poate fi învățată cu programul românesc RoDactilo.

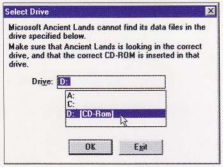


Programe educaționale

Programele educaționale sunt destinate mai degrabă familiilor decât informaticienilor fanatici. De aceea ele se găsesc într-o mulțime de magazine. Oricum, magazinele pentru computere pot oferi o gamă largă de pachete cu jocuri. În general, puteți să găsiți astfel de programe în librării, papetării și magazine cu specific audio/video. Programele mai specializate se pot obține la comandă prin poștă, așa că puteți obține informații utile din revistele de informatică. De asemenea, specialistul în informatică al școlii vă poate sfătui de unde puteți achiziționa anumite programe educaționale.

Deși fabricarea CD-ROM-ului educativ și a ambalajului său nu implică costuri mari de producție, prețul pe care-l plătiți la cumpărarea sa trebuie să acopere realizarea programului, deci un astfel de CD-ROM poate avea un preț destul de mare. Deoarece aceste programe au început să fie considerate bunuri de larg consum la fel ca și casetele cu jocuri, prețul CD-ROM-urilor educaționale a scăzut mult.

Dacă faceți o greșeală când *încărcați programul* de pe un CD-ROM, PC-ul este întotdeauna pregătit să vă întindă o mână de ajutor.



Instalarea programului

Unele programe educaționale mai sunt vândute sub formă de pachete de dischete. Instalarea acestor programe decurge astfel: se introduce prima dischetă în unitatea floppy, scrieți *Install*, iar programul va fi instalat pe hard discul PC-ului. Odată instalat, nu mai trebuie decât să dați clic pe iconul programului pentru a-l rula.

CD-ROM-urile funcționează diferit. Introduceți discul în unitatea CD-ROM și dați dublu clic pe *Install*. Pachetul va încărca automat un grup relativ mic de fișiere necesare pentru a dirija programul de pe CD-ROM. După ce a terminat de încărcat, programul de control va fi stocat pe hard-disc și veți avea un icon pe care dați dublu clic când doriți să lansați programul. Dacă doriți să rulați întregul program, va trebui să introduceți mai întâi CD-ROM-ul în unitate și apoi să apăsați pe iconul corespunzător. Programul de control va verifica existența CD-ROM-ului în unitate și va începe încărcarea imaginilor, a sunetului și a textului direct de pe disc. Dacă ați uitat să introduceți discul în unitate sau ați introdus un alt disc, pe ecran va apare un mesaj care vă indică ce urmează să faceți.

Zgomote

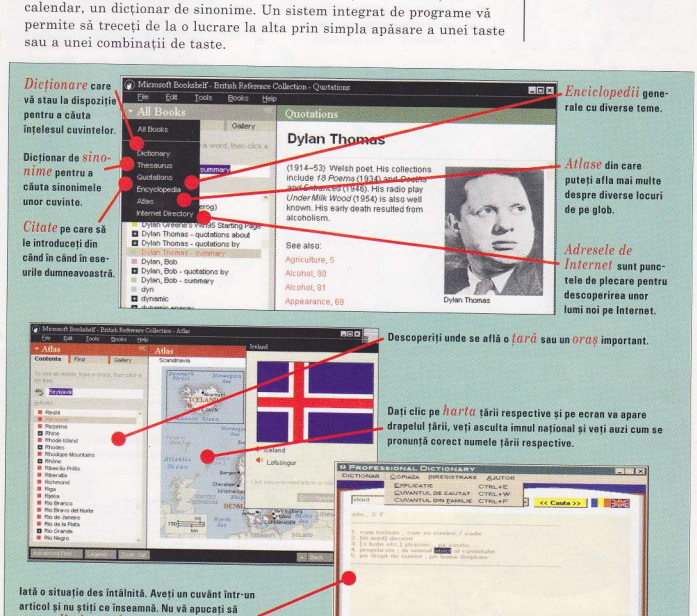
Poate vă întrebați de ce programele de desen și scriere ale copiilor au nevoie, totuși, de un computer multimedia, adică de un computer cu placă de sunet, boxe, căști, unitate CD-ROM. Deoarece programele folosesc o mulțime de sunete care acompaniază succesiunea imaginilor de pe ecran – alegerea elementelor din meniu, salvarea – este important să aveți boxe. Dacă aceste sunete încep să vă irite după un anumit timp, puteți să selectați iconul de volum și să alegeți opțiunea *Mute*. Dar nu uitați că celor mici le face plăcere să le audă. Aceste sunete îi ajută să realizeze operațiile în ordinea lor firească, urmărind succesiunea sunetelor.

Este bine să știți că...

Cele mai la îndemână programe edutainment sunt enciclopediile, dicționarele sau cele care se adresează celor interesați de diverse teme: filme, dinozauri, roboți. Aceste programe sunt foarte frumos prezentate și sunt drăguțe, nostime, dar mai ales foarte utile. Ele abordează subiectul destul de profund, iar tonul este plăcut și accesibil atât adulților cât și adolescenților.

O bibliotecă vastă

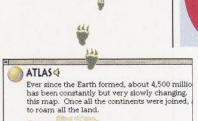
Pe un singur CD-ROM se pot stoca toate cărțile de referință de care aveți nevoie în viața de zi cu zi – un dicționar, un atlas, un almanah, un calendar, un dicționar de sinonime. Un sistem integrat de programe vă permite să treceți de la o lucrare la alta prin simpla apăsare a unei taste sau a unei combinații de taste.



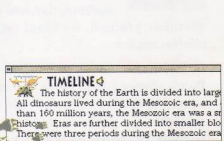
Exersați

Cele mai multe CD-ROM-uri educative se bazează pe același principiu. Deci, dacă ați învățat să lucrați cu unul, veți ști să le folosiți pe toate.

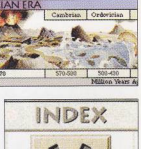
Microsoft Dinozaurus este un exemplu tipic. Începe cu un *Opening menu* (Meniu de deschidere) care vă expune zonele de interes general pe care le puteți apela. Acesta arată de multe ori ca un meniu Windows.



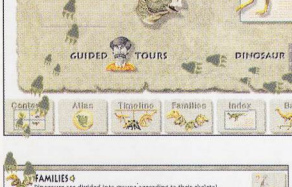
Dacă doriți să apelați subiecte dintr-o altă zonă decât cea de început, apelați *places* (locuri) și *times* (perioade).



Dacă doriți să aflați ce puteți găsi, apelați *index*.



Dați clic pe *cuvântul* respectiv pentru a afla înțelesul său complet.



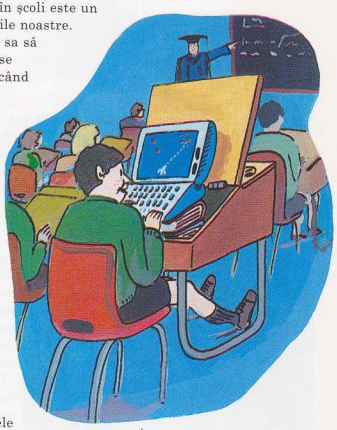
Dați clic pe *Small Theropods* pentru a vedea animalele înrudite. Apoi, dați un clic pe Velociraptor.

Dacă doriți să căutați o anumită familie de dinozauri, dați clic pe *Family* și veți vedea care sunt opțiunile pe care le aveți.

Doriți să știți unde s-au descoperit fosile? Dacă da, aveți la dispoziție un tur (*guided tour*) care vă pune la dispoziție toate amănuntele importante pe care doriți să le aflați.

PC-uri pe băncile școlii

Posibilitatea de integrare a computerelor în școli este un punct nevralgic pentru multe dintre școlile noastre. Desigur, orice părinte dorește ca odrasla sa să primească cea mai bună educație și să i se deschidă orizonturi cât mai largi atunci când încheie etapa de învățământ respectivă. Necesitatea înmulțirii computerelor în școli este, cu siguranță, un subiect de dispută. De asemenea, nimeni nu poate nega importanța conectării la Internet. Școlile răspund acestor necesități în diverse moduri, în funcție de resursele financiare disponibile. Desigur, aceasta depinde foarte mult de entuziasmul și abilitatea tehnică a șefului catedrei de informatică din școală.



Pot fi folosite PC-urile în școli?

Școlile primare folosesc computere pentru predare la orele de engleză, matematică, geografie și desen, iar mulți profesori le folosesc regulat ca latură a instruirii generale. În orice an școlar, aproape orice elev trebuie să folosească, într-un mod sau altul, computerul pentru editare de text, dezlegare de ghicitori sau pentru orice altceva.

Școli generale

Aproximativ aceeași situație se regăsește și la gimnaziu. În afară de utilizarea ca suport pentru temele pentru acasă, aveți la dispoziție și cursuri speciale de informatică pentru a-i familiariza pe copii cu toate aspectele PC-ului.

Programe școlare pentru acasă

Majoritatea programelor didactice nu sunt ușor de găsit prin magazine. Aceasta deoarece ele sunt folosite deseori împreună cu proiecte particulare, specifice clasei și sunt, deci, mai puțin utile în afara acestui context. Oricum, piața programelor școlare fiind în expansiune, există un număr tot mai mare de pachete software create pentru completarea programei de învățământ și legate de diversele etape școlare.
De asemenea, multe activități școlare necesită folosirea programelor de procesare a textelor, de desenare, a bazelor de date și a statisticilor.
Un computer de familie nu va împinge copilul să învețe neapărat la matematică sau la chimie, adică la un obiect didactic anume.
Dar familiarizarea cu computerul ușurează operarea PC-ului pentru lucrările la care computerul îl poate ajuta să obțină rezultate mai bune, ca și pentru proiectele mai speciale.

Tipăriți și personalizați

Încurajați copiii să folosească PC-ul pentru a realiza felicitări de Crăciun, de Paști sau pentru aniversările membrilor familiei. Dacă doriți să progresați și mai mult, învățați-i să folosească o bază de date pentru a realiza niște etichete aparte. Desigur, ele vor fi decorate corespunzător. Astfel, fără să-și dea seama, copiii dumneavoastră vor deveni mici designeri. Este o deprindere care poate deveni mai mult decât utilă mai târziu.

Lecții sau jocuri?

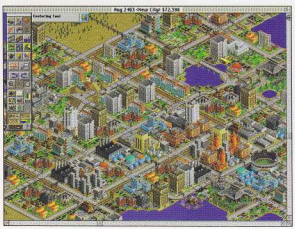
Pentru copiii mai mici jocurile de pe computer sunt la fel de importante ca și orice alt program educativ. Aceasta deoarece ele îi încurajează pe tinerii discipoli să exploreze tastatura, mouse-ul și, în general, PC-ul. Aproape toate jocurile sunt colorate atrăgător și sunt ușor de folosit. Mai trebuie să știți că există diverse titluri care fac referire la o anumită carte, film sau program TV pentru copii. Acordați atenție acestor programe și, mai ales, observați cu atenție care sunt cele pentru care copilul dumneavoastră manifestă un interes special. Astfel, puteți descoperi un talent precoce sau o înclinație a copilului. Vă va scuti de multă muncă în anii care urmează.

În mișcare

Pe măsură ce copiii cresc și ajung elevi de gimnaziu, ei devin interesați de programele Windows. Editoare de text, baze de date, foi de calcul, programe de desen și aplicații de generale încep să devină tot mai utile. În plus, există proiecte specifice unde programul poate veni în ajutorul activității de clasă.

Examen de capacitate

Transcrierea textului unei cărți pe hard disc sau pe dischetă nu este cine știe ce scofală. Spațiul pe care-l ocupă un astfel de fișier este atât de mic, încât pe numai o dischetă se pot salva șase cărți. Numai că a avea o carte transpusă pe un suport magnetic nu este cu mult mai folositor decât a avea această carte în varianta tipărită. Uneori, putem spune chiar dimpotrivă. Aici intervine noutatea pe care o aduc CD-ROM-urile. Aceasta deoarece prin videoclipuri, poze, efecte sonore și comentarii orice carte prinde viață, este mai ușor de înțeles și mai simplu de citit. Căci PC-ul însuflețește orice carte. Nu contează cât de aridă sau abstractă este ea. Explicarea termenilor, a conceptelor și a fenomenelor devine aproape o simplă bagatelă pentru că toate acestea se fac printr-un simplu clic pe cuvântul respectiv, astfel încât cartea nu mai trebuie răsfoită pentru a ajunge la notele explicative de la sfârșit.

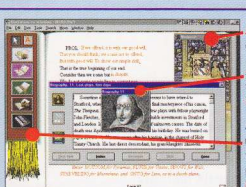


Învățați să vă destindeți în fața computerului. Puteți începe cu *Sim City*.

CD-ROM-urile conțin poze și clipuri cu comentarii care reprezintă fragmente ale demonstrației. Avem acum la dispoziție CD-ROM-uri care tratează subiecte diferite. Multe dintre aceste enciclopedii sunt utile pentru copii deoarece ei își pot lărgi de timpuriu orizonturile cunoașterii. Este foarte important de știut că felul cum sunt alcătuite enciclopediile de pe CD-ROM îi învață inconștient pe copii să abordeze probleme simple sau complexe într-o anumită ordine. Îi învață că orice compunere trebuie să aibă introducere, cuprins și încheiere. Îi învață că introducerea este înaintea cuprinsului, cuprinsul urmează după introducere și precede încheierea. Orice pornește de la niște premise, de la observații ale unor oameni. Astfel s-au descoperit legile fizicii, chimiei, teoremele matematice. Pe CD-ROM-uri aceste expuneri sunt atât de bine

Investigați tot

Visul unei nopți de vară (Midsummer Night's Dream) este un exemplu tipic de lucrare transpusă pe CD-ROM. Textul este prezentat sub formă de carte cu pasaje selectate, cu cuvinte și intrigi care necesită explicații suplimentare. Dacă dați clic pe acele pasaje veți afla acele informații suplimentare.



Desene - **arată detaliile din fundal.**

Acesta este un clip video cu un *comentariu fluctuant*

Aveți la dispoziție o mulțime de posibilități de a vă adăuga propriile *observații și păreri*

Educație online

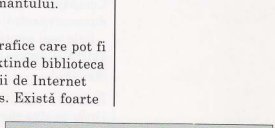
Dacă apreciați că un CD-ROM educativ conține foarte multe informații, atunci sigur veți rămâne înmărmuriți în fața cantității imense de informații pe care o aveți la dispoziție dacă vă conectați computerul la cea mai mare rețea informațională din lume prin intermediul unui modem. Pe glob există milioane de computere cu care puteți intra în legătură. Și aceasta la un preț derizoriu în raport cu prețul unei convorbiri internaționale. Numele acestei rețele informaționale minunate este Internet. Cu un program potrivit și un modem puteți extrage informații de pe oricare din computerele din rețea.

Ce vă trebuie

Pentru a vă conecta la Internet vă trebuie un modem, o linie telefonică și un abonament la un server de Internet – MSN, de exemplu. Proprietarii serverelor sunt firme care au noduri telefonice în toată lumea. Aceste noduri telefonice sunt conectate la computere de mare capacitate. Când intrați pe Internet, computerul dumneavoastră accesează cel mai apropiat nod telefonic – ar putea fi chiar unul local. Acesta face conexiunea cu un sistem informatic uriaș astfel că veți intra în legătură cu toate persoanele conectate la același server. Sigur că puteți să vă extindeți și mai mult aria de acțiune deoarece serverul are legături telefonice cu alte firme, organizații, universități și persoane particulare, toate fiind incluse într-o uriașă rețeaua informatică de computere numită Internet. Deși plătiți în continuare doar taxa unei convorbiri locale, modemul dumneavoastră își poate crea drum în câteva secunde printre conexiunile de pe Internet și vă poate pune în legătură cu un alt computer aflat la celălalt capăt al Pământului.

Enciclopedii online

Serverele de Internet oferă o mulțime de materiale bibliografice care pot fi folosite de elevii și studenții de toate vârstele. Vă puteți extinde biblioteca de enciclopedii prin apelarea oricăruia dintre aceste servicii de Internet pentru a vedea ce vă poate oferi despre subiectul de interes. Există foarte multe lucrări de referință, unele bazate pe subiecte specializate, dar și o mulțime de știri, poze și piese muzicale pe care le puteți descărca pe hard discul computerului dumneavoastră.



World Wide Web

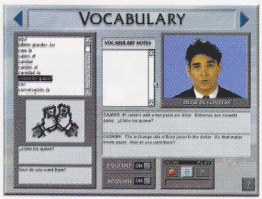
Puteți explora această uriașă rețea de computere din confortul biroului dumneavoastră. Când apare un subiect interesant pentru dumneavoastră, există o mulțime de programe de căutare capabile să găsească fișierele care vă interesează. Acestea au tot felul de nume ciudate – Yahoo (v. fig.) – și pot folosi pentru căutare și lista proprie de pagini de Internet sau pot folosi lista de pagini a altor computere pentru a găsi fișierele ce conțin informațiile de interes. În câteva secunde pe ecranul dumneavoastră va fi afișată o listă a fișierelor folositoare de pe întreg globul. Și cu un simplu clic al mouse-ului le veți putea deschide fără să plătiți vreo taxă suplimentară, indiferent de locul de pe glob de unde provin. Aceasta înseamnă că puteți accesa biblioteci și universități pentru cercetări extrașcolare.

Instruirea la adulți

Calitatea de adult nu vă scutește de învățătură. Știți ce se spune: omul cât trăiește învață. O dovadă în acest sens este imensul interes pe care-l prezintă cursurile serale cu zeci și sute de mii de adulți-discipoli. Ei urmează aceste cursuri fie pentru a se instrui într-un domeniu nou, fie pentru a se perfecționa în profesie, fie doar pentru a se instrui în general. Programele educaționale destinate adulților reprezintă încă o piață în dezvoltare, cu teme și subiecte tot mai variate.

Priviți, ascultați, vorbiți, luați aminte

Unul dintre cele mai solicitate programe PC pentru adulți este cel pentru învățarea limbilor străine. În comunitatea noastră internațională, animată de dorința de expansiune, există un mare număr de oameni dornici să învețe o limbă străină. Scopurile sunt diverse: pentru afaceri sau doar pentru a concura pentru un post mai bun, sau pur și simplu pentru a putea înțelege limba respectivă. Programele de învățare a limbilor străine au capacitatea de a combina cele mai bune aspecte ale cursurilor de limbi străine de la televizor și de pe casete. Acum puteți vedea cuvinte și fraze pe ecran și puteți auzi cum se pronunță. Există video-clipuri și profesori care vă prezintă toate aspectele limbii respective. În plus, există și o latură interactivă a programului. Aceasta vă obligă să vă puneți probleme și ghicitori și lucrează într-un ritm care se potrivește cunoștințelor pe care le-ați acumulat până la un moment dat; schimbarea ritmului se va face după ce vi s-au măsurat performanțele pe care le-ați atins.

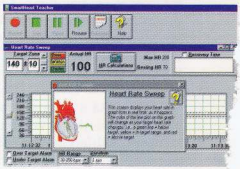


Programe ca „Învățați să vorbiți" (*Learn to Speak*) produse de Learning Company vă permit să înregistrați pronunția și să comparați rezultatele dumneavoastră cu cele ale profesorului.

Cele mai populare limbi străine sunt engleza, franceza și germana, dar există și programe pentru învățarea limbilor spaniolă, italiană, rusă și japoneză.

Despre sănătate, fără stres!

Grija pentru sănătatea organismului stă la baza grijii uneori exagerate manifestate pentru alimentație. În timp ce programele de tipul „Cunoașteți-vă trupul" create pentru copii conțin informații generale, adulții sunt și ei foarte interesați să-și întrețină corpul sănătos. Există mai multe programe medicale de tipul „Medicul familiei" care combină informații legate de funcțiile organelor vitale și modalitățile de întreținere, dar și modalități de informare despre boli și simptomele lor specifice. Acestea depășesc stadiul de informare simplă cu privire la întreținerea sănătății. Unele programe includ propriul sistem de monitorizare a inimii astfel încât puteți investiga mai profund reacția corpului dumneavoastră la factorii și stresul cotidian. Desigur, nu mai este nevoie să adăugăm că, deși aceste programe sunt valoroase pentru că vă informează despre felul cum funcționează organismul, ele nu trebuie să înlocuiască niciodată vizita la medic când sunteți bolnavi.



EDUCAȚIE

Imprimante

În comerț există imprimante de toate tipurile și pentru toate buzunarele. Dacă doriți să vă cumpărați o imprimantă, vă revine o sarcină dificilă: trebuie să alegeți o imprimantă care să vă satisfacă cerințele, dar care să nu vă depășească resursele financiare. Mai întâi, trebuie să vă hotărâți asupra tipului de imprimantă care corespunde cel mai bine necesităților dumneavoastră și apoi trebuie să o căutați pe cea mai bună din categoria respectivă. Există trei tipuri principale de imprimante: matriceale, cu jet de cerneală și laser. Noi ne vom opri asupra ultimelor două.

Imprimantele cu jet de cerneală

Procedeul de tipărire pe care-l folosesc imprimantele inkjet este foarte simplu: cerneala din cartuș este pulverizată pe hârtie prin intermediul capului de imprimare prevăzut cu găurele foarte fine. Important de reținut! Cartușul de cerneală poate fi reîncărcat.

Imprimantele cu jet de cerneală folosesc hârtie de format A4 sau A3. Foaia de hârtie se așează într-un sertar special de unde urmează să fie trasă automat de imprimantă. Pentru tipărirea la imprimantele cu jet de cerneală (inkjet sau bubblejet) se pot folosi foarte multe tipuri de hârtie, dar cel mai bine este să tipăriți pe hârtia indicată de producătorul imprimantei.

Dispozitivul prin intermediul căruia se tipărește este capul de tipărire al imprimantei. Acesta însoțește cartușul reîncărcabil. Deoarece orificiile capului de tipărire se pot înfunda, el trebuie schimbat cam după două-trei reîncărcări ale cartușului.

Imprimantele cu jet de cerneală pot fi folosite pentru a obține tipăriri color de calitate fotografică. Producătorii de imprimante cu jet de cerneală au descoperit că, folosind un cap de tipărire/cartuș cu trei rezervoare de cerneală diferite, o imprimantă cu jet de cerneală alb-negru obișnuită poate fi ușor transformată într-una color. Iată de ce toate imprimantele cu jet de cerneală, cu excepția celor foarte ieftine, au capacitatea de a tipări color. Imprimantele cu jet de cerneală folosesc o cantitate mult mai mare de cerneală atunci când tipăresc în culori, ceea ce duce la creșterea costului hârtiei tipărite. Dacă tipăriți alb-negru, puteți folosi numai cartușul cu cerneală neagră. ●

Imprimantele laser: calitate la un preț accesibil

Imprimantele laser funcționează ca un copiator. Iată procedeul folosit: o rază laser este proiectată asupra imaginii și apoi asupra unui tambur fotosensibil. Aici, zonele de culoare neagră ale imaginii se încarcă cu electricitate statică și atrag pudra din toner. Pudra se depune pe hârtie acoperind zonele corespunzătoare zonelor negre ale imaginii. Urmează ca hârtia să fie introdusă într-un cuptor care topește pudra, fixând imaginea tipărită pe hârtie. Nu-i așa că ați observat că atunci când o foaie iese din imprimanta laser este caldă?

Imprimantele laser sunt scumpe, însă calitatea paginilor tipărite este excelentă.

Imprimantele laser au multe avantaje în raport cu cele cu jet de cerneală. Să enumerăm câteva. Calitatea tipăririi este excelentă deoarece produce texte și imagini tipărite foarte clare, de o calitate superioară celei produse de cele mai bune imprimante cu jet de cerneală. Deși viteza lor este mare – de câteva pagini pe minut – calitatea tipăririi este foarte bună, iar costurile de exploatare raportate la o copie tipărită sunt mai mici decât la imprimantele cu jet de cerneală. Datorită topirii pudrei din toner hârtia nu este pătată, iar paginile tipărite prin tehnologia laser pot fi manevrate imediat.

Prețul imprimantelor laser color este foarte ridicat. Nu este economic să le cumpărați pentru acasă deoarece consumabilele sunt foarte scumpe.

Întrebări utile

- **Calitatea tipăririi**: Cât de bine arată pagina tipărită?
- **Viteza**: Cât de repede va tipări fiecare pagină?
- **Dimensiunea**: Are loc pe masa sau pe biroul meu?
- **Rezultate**: Vreau să tipăresc alb-negru sau color?
- **Preț de cumpărare**: Pot să mi-o permit?
- **Zgomot**: Cât de silențioasă trebuie să fie?

Ce cumpărăm

Pentru aproape oricine, calitatea imaginii tipărite este elementul cel mai important. Toate imprimantele compun imaginile din puncte. Dacă punctele sunt foarte mari – ca la imprimantele matriceale cu 9 ace – ele devin prea vizibile, iar contururile imaginii tipărite sunt neclare. Pe măsură ce punctele se micșorează și distanța dintre ele scade, calitatea imaginii se îmbunătățește foarte mult. Performanțele unei imprimante se măsoară, în principal, în puncte per inci (dpi). Cu cât crește numărul de puncte tipărit per inci, cu atât este mai bună calitatea tipăririi la imprimantă.

Imprimantele cu jet de cerneală obișnuite au o densitate de 300 de puncte per inci, ceea ce înseamnă că un rând cu lungimea de un inci va fi alcătuit din 300 de puncte. Această valoare a caracteristicii numite rezoluție este suficientă pentru redactarea unei scrisori. Imprimantele cu jet de cerneală și imprimantele laser de ultimă generație au o rezoluție standard de 600 dpi. Literele tipărite sunt mult mai clare, iar imprimanta poate tipări cu acurateță caractere foarte mici sau detalii ale imaginilor.

O imprimantă laser de calitate superioară poate să aibă o rezoluție de două ori mai mare, adică de 1.200 dpi, care permite chiar tipărirea unei reviste. Tipărirea unui tiraj de reviste la imprimanta laser ar fi prea scumpă, deci este mai bine să fie făcută la tipografie.

Calitate superioară

Există programe speciale care modifică puțin conturul liniilor și al curbelor, atenuând aspectul neomogen al unei tipăriri obișnuite și creând impresia unei rezoluții mai bune. Soluția este atât de bună încât multe firme producătoare și-au dotat imprimantele cu astfel de programe, calitatea tipăririi îmbunătățindu-se simțitor.

Dimensiunea

Dimensiunile imprimantei, ca lățime și adâncime, poartă numele de *footprint* – amprentă. În cazul în care atât computerul cât și imprimanta trebuie amplasate pe același birou, este bine ca imprimanta să ocupe cât mai puțin spațiu posibil. Iată de ce *footprint*-ul trebuie să fie cât mai mic.

Imprimantele cu jet de cerneală au dimensiuni medii, deoarece hârtia poate fi stocată în interiorul lor. Unele dintre ele au sertarele pentru hârtie dispuse oblic, ceea ce face ca amprenta să fie mai mică. Dezavantajul este că acest tip de imprimantă nu poate stoca o cantitate de hârtie prea mare.

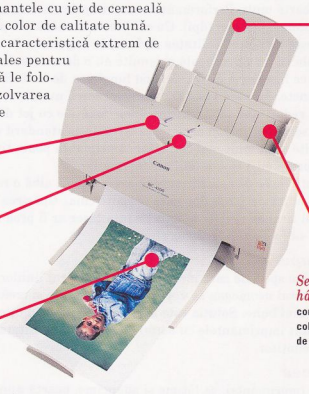
Aproape toate imprimantele laser sunt mai mari decât cele matriceale sau decât cele cu jet de cerneală, așa că va trebui să le rezervați mai mult spațiu pe birou.

Viteza

Dacă trebuie să tipăriți foarte multe foi, veți aprecia desigur o imprimantă rapidă. Viteza unei imprimante se măsoară în pagini tipărite per minut (ppm) și se verifică prin intermediul unei pagini de test. Pagina de test conține text și imagini în proporție de 25%. Viteza unei imprimante nu poate fi apreciată însă cu exactitate. Cu cât sunt mai puține elemente pe pagina de tipărit, cu atât viteza de tipărire va fi mai mare. Dacă trebuie să tipăriți un document cu multe imagini, viteza va scădea proporțional.Computerul sau imprimanta vor avea nevoie de o perioadă mai lungă de timp pentru a efectua toate calculele necesare tipăririi imaginii, astfel încât prima pagină va fi întotdeauna tipărită mai greu decât cele care urmează.

Imprimantele cu jet de cerneală

Imprimantele cu jet de cerneală reprezintă compromisul optim folosit de mulți utilizatori. Calitatea tipăririi este foarte bună, iar prețul este destul de mic atunci când ne referim la puține coli tipărite. Deși nu sunt foarte rapide, iar costul consumabilelor este relativ ridicat, imprimantele cu jet de cerneală tipăresc pagini color de calitate bună. Aceasta este o caracteristică extrem de atractivă mai ales pentru elevi (pentru că le folosesc pentru rezolvarea diferitelor teme pentru acasă).



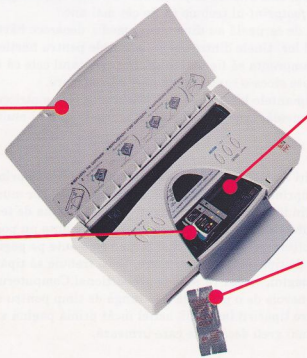
Pentru a ocupa mai puțin spațiu pe birou unele imprimante cu jet de cerneală au sertare *înclinate* pentru hârtie.

Butonul *On/off* (Deschis/Închis) pregătește imprimanta pentru primirea informațiilor de tipărire.

Butonul *Resume* transmite imprimantei opțiunile de configurare atunci când se schimbă cartușul.

Sertarul pentru hârtie poate să conțină între 50 și 150 de coli de hârtie, în funcție de tipul imprimantei.

Sertarul destinat paginilor tipărite are o capacitate mai mică decât cel pentru stocarea colilor albe de hârtie.



Foile care vor fi tipărite pe o *singură parte* sau plicurile pot fi introduse manual în imprimantă.

Mecanismele imprimantei sunt foarte simple.

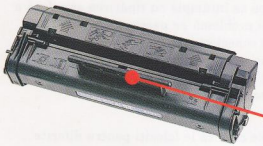
Elementele minuscule din spatele orificiilor capului de imprimare al cartușului se încălzesc și determină cerneala să stropească hârtia. Unele imprimante au o piesă specială în spatele fiecărei duze; piesa se îndoaie, forțând cerneala să țâșnească prin orificiu.

Cartușele cu trei culori diferite se folosesc pentru tipărirea color. Unele imprimante funcționează având montate atât cartușul cu cerneală neagră cât și pe cel color, în timp ce la altele cartușul cu cerneală neagră se înlocuiește cu cel color ori de câte ori doriți să tipăriți color.

Imprimante laser

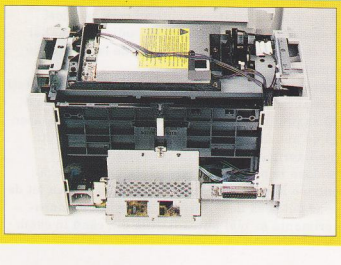
Imprimantele laser tipăresc imaginile cu mare precizie. Calitatea copiei tipărite se apropie de calitatea revistelor tipărite în tipografie. Deoarece au procesoare foarte puternice, memorie și fonturi proprii, imprimantele pot procesa rapid un număr mare de imagini. Aceasta înseamnă că sunt imprimantele cele mai rapide.

Imprimanta laser folosește de cele mai multe ori hârtie de *format A4*.
Capacitatea tăviței pentru hârtie este mai mare decât la imprimantele cu jet de cerneală.
Imprimanta cu laser are o carcasă de dimensiuni mai mari decât cea cu jet de cerneală.



***Tamburul și tonerul* se cumpără de obicei împreună și au capacitatea de a tipări zeci de mii de pagini. O rază laser se proiectează pe imaginea de tipărit care este apoi proiectată pe tambur. Zonele expuse sunt încărcate electrostatic și atrag pudra din toner, imaginea fiind transpusă pe hârtie. Cuptorul de încălzire topește pudra de pe hârtie fixând imaginea.**

În interiorul imprimantei



Mecanismele care intră în componența imprimantei laser sunt mai complicate decât cele ale unei imprimante matriceale sau ale uneia cu jet de cerneală. Cipurile de memorie ale imprimantelor laser stochează între 50 și 100 de fonturi. Aceasta înseamnă că imprimantele laser pot lucra cu fonturi din memoria proprie ceea ce mărește viteza de tipărire.
Memoria suplimentară mărește și mai mult viteza de tipărire. Imprimantele laser au între 2 și 50 megaocteți de memorie RAM.
Un procesor puternic controlează tipărirea imaginilor și a textului în locul computerului.
La fel ca și în cazul conectărilor obișnuite, unele imprimante laser au locașuri pentru conectarea directă la rețeaua de computere.

Conectarea

Imprimanta se conectează foarte ușor la computer. Orice imprimantă are un conector paralel – care va fi conectat la portul paralel al computerului – marcat cu *LPT1* sau *Printer*. Cablul paralel este mai gros decât cele pentru porturile seriale. Legarea în paralel presupune că se pot transmite simultan informații de la mai multe computere. Imprimanta dumneavoastră poate să aibă și un conector pentru port serial, însă trebuie să știți că acesta nu este destinat computerelor de tip PC.

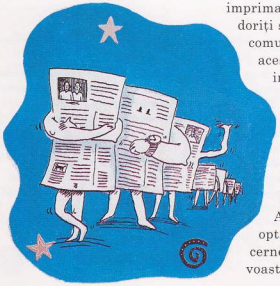
Multe imprimante folosesc conectoare *Centronics* pentru conectarea la computer.

Conectorul care trebuie introdus în imprimantă se numește conector *Centronics* și este un conector standard, utilizat pentru majoritatea imprimantelor. Conectorul transmite informații în ambele direcții. Instrucțiunile de tipărire sunt trimise prin intermediul unui cablu de la computer către imprimantă și invers. Veți afla dacă imprimanta este pregătită de tipărire sau nu, dacă există hârtie în sertar sau dacă imprimanta este blocată. Înarmat cu aceste informații, computerul vă poate spune cu exactitate ce se întâmplă cu tipărirea sau dacă a apărut vreo problemă pe parcurs.

În afară de conectarea la PC, imprimanta mai trebuie conectată și la sursa de curent electric. Cel mai bine și cel mai sigur ar fi să folosiți o priză multiplă de la care se alimentează atât computerul cât și echipamentele periferice.

Și acum, toți în cor !

Ar fi util să aveți două imprimante pe care să le folosiți pentru diferite tipuri de activități. Computerele conectate în rețea pot utiliza aceeași imprimantă. Dacă apăsați pe butonul *Print* din meniul *File*, instrucțiunile vor fi trimise imprimantei prin rețea. Comanda dumneavoastră se alătură celorlalte comenzi de tipărire transmise de alte computere din rețea. Nu trebuie să fiți neapărat conectați într-o rețea pentru a avea acces la imprimanta comună. Dacă aveți două sau trei computere și doriți să folosiți o singură imprimantă laser, puteți folosi un comutator. Computerele sunt legate la comutator, iar acesta vă ajută să selectați computerul care va folosi imprimanta. Aceasta este o metodă rudimentară, dar eficientă de a accesa o imprimantă de la mai multe computere.



Comutatorul poate fi folosit și dacă vreți să conectați un computer la mai multe imprimante atunci când doriți să profitați de calitatea unei imprimante laser, dar și de numărul mare de facturi pe care îl poate tipări o imprimantă cu jet de cerneală.

A folosi două imprimante poate părea un lux. Dacă optați pentru o imprimantă laser sau pentru una cu jet de cerneală, s-ar putea să descoperiți că și vechea dumneavoastră imprimantă ar mai putea fi utilă din când în când.

Drivere la volanul imprimantelor

Atunci când conectați imprimanta la computer, veți vedea că toate cablurile se potrivesc deoarece legăturile sunt standardizate. Imprimanta nu va putea tipări însă nimic dacă nu îi veți indica sistemului Windows tipul acesteia. Fiecare imprimantă folosește instrucțiuni diferite de tipărire. Sistemul Windows trebuie să traducă imaginea pe care ați creat-o în instrucțiuni pe care imprimanta să le poată citi.

Acesta este rolul programului numit driver de tipărire. Instalarea driverului este simplă. La instalarea sistemului Windows, vi se cere să indicați tipul imprimantei. În Windows 95 sau Windows 98 aveți la dispoziție 1.000 de drivere de imprimante.

În cazul în care imprimanta nu se află pe listă, verificați în manualul său de utilizare dacă funcționează similar cu un alt tip de imprimantă. Mai există și posibilitatea ca să fie livrată împreună cu o dischetă care să conțină driverul corespunzător.

Procesoarele

Cele mai multe imprimante au memorie și procesoare proprii. O mare parte a imprimantelor laser și cu jet de cerneală au instalate fonturile folosite în mod obișnuit de Windows. Astfel, calculatorul nu mai trebuie să creeze întreaga pagină, ci să execute niște calcule preliminare și să trimită imprimantei un simplu set de instrucțiuni. Procesorul imprimantei va termina treaba. Acest proces seamănă cu funcționarea simultană a două computere. Viteza de tipărire se va mări considerabil, iar computerul va putea realiza și alte operațiuni în paralel.

Controlul imprimantei

Tipărirea este o operațiune care se desfășoară de obicei în fundal. Înseamnă că, în spatele ferestrei active, computerul continuă să efectueze calculele pentru crearea imaginilor și transmiterea lor către imprimantă, ceea ce vă permite să vă ocupați și de alte operațiuni.

Nici măcar nu trebuie să mai așteptați ca o comandă de tipărire să fie îndeplinită pentru a plasa una nouă. Dacă trebuie să tipăriți mai multe documente, Windows va crea o coadă de tipărire astfel încât, de îndată ce o comandă a fost realizată, următoarea va fi preluată automat.

Windows controlează procesul prin intermediul meniului *Printer*. Imediat după ce ați dat clic pe *Print*, în colțul din dreapta jos al ecranului va apare un icon având ca simbol o imprimantă. Dacă doriți să aflați în ce stadiu a ajuns o comandă de tipărire, să faceți o pauză sau să schimbați ordinea de tipărire, ajunge să dați un dublu clic pe acest icon.

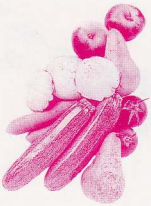
Viteza de tipărire

Computerul dumneavoastră are nevoie de o mare cantitate de memorie pentru a stoca imaginea creată și pentru a o trimite imprimantei. Dacă PC-ul sau imprimanta nu au suficient RAM, imaginea va fi stocată temporar pe hard disc, scăzând considerabil viteza de procesare a acestuia. Dacă mai adăugați memorie, unul dintre beneficii va fi mărirea vitezei de tipărire. Adăugarea unei cantități suplimentare de memorie computerului va mări considerabil viteza procesului de tipărire.

Standarde

Există câteva standarde de control ale imprimantei. Aceasta le va accepta parțial sau în totalitate. Codul ASCII transmite un șir de cifre imprimantei. Fiecare combinație de cifre reprezintă o literă sau o funcție. Este un sistem rudimentar, însă funcționează foarte bine. Sistemul *PostScript*, produs de firma Adobe este mult mai bun pentru transmiterea informațiilor legate de pagini și text. Este un sistem excelent, însă este mare consumator de energie electrică. Windows 95 și Windows 98 sunt livrate împreună cu un driver de traducere denumit interfață de dispozitiv grafic (GDI - *Graphical Device Interface*). Pentru a-l folosi aveți nevoie de o imprimantă cu GDI.

Culoarea

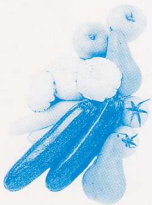


Dacă doriți să tipăriți în culori, cel mai bine este să alegeți o imprimantă cu jet de cerneală. Cum să obțineți însă o imagine color folosind o imprimantă care are cerneală doar de trei culori? Mai țineți minte când amestecați acuarele la școală? Știați care sunt culorile de bază: roșu, albastru și galben. Amestecându-le puteți obține verde, oranj și purpuriu. Celelalte culori se obțin din amestecarea culorilor fundamentale cu una sau mai multe culori secundare. Acest lucru se aplică în circumstanțe speciale. După cum am mai spus în numerele anterioare, imaginile color de pe monitoarele TV sau ale computerelor sunt compuse din culorile fundamentale roșu, verde și albastru. Acestea se numesc culori fundamentale auxiliare și sunt folosite mai ales atunci când lucrați cu o sursă de lumină directă, cum ar fi ecranul de televizor. Orice altă culoare se obține prin combinarea lor.

La tipărire lucrurile se complică puțin. Atunci când priviți această pagină lumina albă a becului sau cea a soarelui este absorbită de cerneala de tipar, cu excepția culorii pe care o are cerneala. Lumina este astfel înlăturată în favoarea culorii. Acest proces poartă numele de *proces de separare – proces substractiv*. Culorile fundamentale substractive sunt magenta (roșu), galben și cyan (albastru). Toate imprimantele color folosesc culori fundamentale substractive.

Software-ul imprimantei preia imaginea de pe pagina care urmează să fie tipărită și produce trei imagini separate folosind un filtru de culoare electronic. Avem o imagine pentru textul și imaginile cu cyan, alta pentru imaginile și textul cu magenta, iar cea de-a treia pentru imaginile și textul de culoare galbenă. Acest proces poartă numele de proces de separare a culorilor. Toate tipăriturile color, indiferent că sunt realizate acasă sau la birou, de către un mare ziar sau de o revistă, folosesc separarea de culori pentru a crea imagini color.

Programul imprimantei cu jet de cerneală trimite cele trei imagini către trei seturi de duze cu jet de cerneală, dispuse în interiorul cartușului cu cerneală color. Imaginea de culoare cyan este pulverizată pe foaia de hârtie prin duza cyan a imprimantei. La fel se întâmplă cu imaginile de culoare magenta și galben care sunt transpuse pe hârtie simultan. Iată că ați obținut o imagine color, folosind numai trei seturi de puncte de culori diferite.



Un pic de negru

În cazul tiparului pe mașini specializate (în tipografie), imaginea este divizată în patru imagini filtrate. Cea de-a patra culoare este negrul sau imaginea-cheie (*key*). Culoarea neagră obținută din combinarea culorilor cyan, galben, magenta și black nu este la fel de bună ca cea obținută prin folosirea cernelii de culoare neagră – ideală pentru redarea unor contururi sau nuanțe. Modelul *CMYK* (cyan, magenta, yellow, key) intră în dotarea celor mai bune imprimante cu jet de cerneală, calitatea tiparului fiind excelentă. Dacă vreți ca ilustrațiile dumneavoastră să arate foarte bine, alegeți o imprimantă cu jet de cerneală care folosește sistemul de separație *CMYK* și nu sistemul *CMY*.

Câtă culoare?

Dacă tipăriți imagini color, veți întâlni cu siguranță termeni ca: nuanță, saturație și strălucire, care se referă fiecare la o caracteristică specifică a imaginii.

Despre nuanțe am vorbit deja. Acest termen se referă de fapt la culoarea folosită. Roșu, verde, purpuriu, oranj și mov sunt culori diferite. Saturația se referă la intensitatea culorii. Rolul butonului de reglare a culorii la televizor este de a modifica saturația. Rotiți butonul spre plus și culorile vor fi mai intense, mai vii. Dacă îl rotiți spre minus, imaginea va deveni mai pală, aproape monocromă. Contrastul (strălucirea) reprezintă cantitatea de alb și de negru adăugată imaginii de bază. Dacă adăugați alb, culorile vor fi mai strălucitoare. Dacă adăugați negru, culorile se vor întuneca.

Programul imprimantei vă oferă adesea posibilitatea de a modifica saturația și contrastul. Dacă vi se pare că imaginile tipărite nu au calitatea corespunzătoare le puteți corecta folosind butoanele de control, de configurare sau modificându-le cu ajutorul programelor de procesare a imaginii.

Timp și bani

Tipărirea color durează mai mult decât cea alb-negru. La începutul tipăririi, timpul de procesare este mai mare deoarece separarea culorilor trebuie realizată atât de computer, cât și de imprimantă. Iată motivul pentru care prima pagină este tipărită cu întârziere. Procesul de tipărire în sine este, de asemenea foarte lent. Pregătiți-vă ca tipărirea color să dureze de două ori mai mult decât cea alb-negru.

Pentru tipărirea imaginilor color se folosește o cantitate mare de cerneală, nu numai pentru că există trei seturi de cerneală, ci și pentru că imaginile sunt alcătuite dintr-o mulțime de zone colorate. Cartușele color de cerneală vor avea o longevitate mai mare cu doar câteva pagini decât a cartușelor de culoare neagră.

Țineți minte!

Dacă folosiți un program de tehnoredactare computerizată și vreți să tipăriți documentul final în sistem profesional, există tot felul de complicații care pot afecta aspectul documentului dumneavoastră. Cereți sfatul tipografului dumneavoastră pentru a afla cum anume trebuie să vă pregătiți paginile.

Dacă priviți această imagine cu o lupă, veți vedea un model de *puncte* alcătuit din cele trei culori fundamentale substractive (cyan, galben și magenta) combinate cu negru.

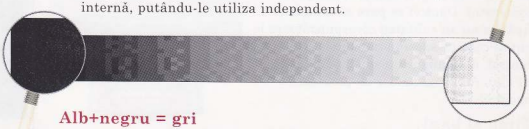
Hârtia

Hârtia pe care o folosiți are un rol foarte important pentru aspectul general al documentului. Dacă ați ales cu grijă imprimanta, nu ar fi rău să cheltuiți puțin timp pentru a găsi și hârtia potrivită. Desigur că doriți ca orice document publicat, fie că este vorba despre un document pentru afaceri sau despre o scrisoare adresată școlii ori unui director de bancă, să fie plăcut la vedere și la pipăit. Iată un prim criteriu care determină alegerea hârtiei: pipăitul. Hârtia pentru copiatoare este cea mai ieftină. Este bună, însă nu este la fel de plăcută la pipăit ca hârtia de calitate superioară. Alegerea nu se referă numai la calitate. Claritatea tipăriturii depinde de potrivirea dintre hârtie și procesul de tipărire pe care îl folosiți.

Fonturi și imagini

Orice text este tipărit ca o succesiune de litere reprezentate prin caractere grafice – fonturi, iar fonturile sunt stocate în computer ca seturi de ecuații, nu ca reprezentări grafice ale literelor. Această modalitate de stocare specifică forma liniilor și a curbelor și indică grosimea fiecărei părți a literei. Există câteva standarde pentru fonturi. Cele mai cunoscute sunt *TrueType* și *PostScript*. În cazul imprimantelor foarte ieftine, informațiile despre fonturi sunt stocate numai pe computer. În momentul în care doriți să tipăriți un document, computerul selectează ecuațiile potrivite și compune pagina de tipărit.

Unele imprimante au memorie suplimentară și procesoare interne. Ele pot stoca fonturi sau pot prelua o parte a operațiunilor de procesare, necesare pentru crearea unei pagini, mărind astfel viteza de tipărire. Ori de câte ori folosiți aceste fonturi, imprimanta va prelua calculele, mărind viteza procesului de tipărire. Multe imprimante de acest tip permit încărcarea fonturilor standard în memoria internă, putându-le utiliza independent.



Alb+negru = gri

Dacă varianta alb 100% și/sau negru 100% este ideală pentru tipărirea literelor, pentru tipărirea imaginilor este nevoie de multe nuanțe de gri. Deși imprimanta nu poate genera decât puncte negre pe fond alb, puteți crea iluzia de gri, folosind autotipia – *halftoning*. Fotografia va fi convertită într-o rețea de puncte, dând impresia că au fost combinate mai multe nuanțe de gri.

La tipărirea revistelor, tipărirea cu *halftone* se face pentru mărirea sau micșorarea punctelor. Un punct mare, în jurul căruia nu există spațiu alb, va crea impresia de gri închis, în timp ce un punct mic înconjurat de mult spațiu alb va da impresia de gri deschis. Imprimantele nu pot schimba dimensiunea punctelor. Ele împart imaginea în mici pătrate de 2 x 2 sau 4 x 4 puncte, închizând sau deschizând culoarea acestora prin tipărirea unui număr mai mare de puncte sau pixeli în pătratul determinat. Intensitatea culorii pătratului depinde de culoarea punctelor din interiorul său. Un pătrat de 4 x 4 puncte poate conține maxim 16 nuanțe de gri. Pentru a obține nivelul de 256 nuanțe de gri, aveți nevoie de un pătrat 16 x 16 puncte. Dacă împărțiți imaginea de tipărit în pătrate mari și nu în puncte separate, rezoluția sa scade. O imprimantă care tipărește texte la rezoluție de 600 dpi va avea o rezoluție de numai 150 dpi pentru imagini cu 16 nuanțe de gri.

Tipărirea unui fax

Dacă aveți un fax-modem, puteți trimite faxuri prin intermediul programelor specializate – Microsoft In-Box, de exemplu – sau puteți folosi fax-modemul ca imprimantă.

La instalarea fax-modemului, puteți încărca programul de fax ca driver de imprimantă. Când doriți să trimiteți un fax, dați clic pe *Print* și selectați opțiunea *Fax-modem* deoarece imprimanta și acest dispozitiv vor trimite pagina către programul de fax.

Tipărirea de pe dischetă

Dacă veți nevoie de un document tipărit profesional, trebuie să salvați fișierul pe dischetă și să îl transmiteți unei firme de prepress sau unei tipografii. Dacă folosiți un program obișnuit de procesare a textelor sau de tehnoredactare computerizată, este mai mult ca sigur că firma are programul respectiv, așa că nu trebuie să salvați decât fișierul creat prin tehnoredactare computerizată sau procesare de text. În caz contrar, puteți folosi unul dintre driverele PostScript pentru a tipări cu opțiunea Print to file. Firma specializată va prelua fișierul și îl va tipări folosind echipamentele din dotare.

CURĂȚENIE

Curățenia în sistem

Marea curățenie este un pretext de a ne privi casa într-o lumină nouă și pentru a ordona, a reorganiza și a arunca lucrurile inutile pe care le-am acumulat în timpul anului. Nu facem curățenie numai primăvara. Uneori, ni se anunță vizita neașteptată a unei rude dragi, alteori ne apucăm de curățenie pentru că așa avem chef.

Ei bine, la fel se întâmplă și în cazul computerului. Acesta are o capacitate enormă de a stoca la întâmplare diverse fișiere pe hard disc, astfel încât, din când în când, este necesară o curățenie. Nu are importanță dacă este primăvară sau toamnă sau vară sau dacă doriți să încărcați un program care ocupă mult spațiu, că faceți tranziția spre Windows 95 sau vi se pare că pur și simplu a sosit vremea să faceți puțină ordine.

Întreținerea computerului are numeroase avantaje. După încheierea curățeniei veți avea mai mult spațiu pe hard disc. Computerul va funcționa mai rapid, va arăta mai bine și se va adapta mai repede modului dumneavoastră de lucru.

Chiar dacă nu aveți nimic de aruncat, nu ar strica să vă reorganizați puțin fișierele pentru a le localiza cu mai multă ușurință.

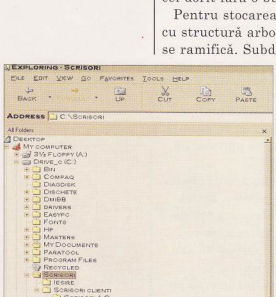
La fel ca orice casă care se degradează în timp, și computerul trebuie să fie întreținut ca să funcționeze corespunzător. Cu puțin efort și fără să cheltuiți prea mult timp, puteți verifica dacă PC-ul dumneavoastră este corect întreținut.

Principalii parametri de configurare ai programelor au fost sortați în momentul în care ați deschis pentru prima dată computerul și nu au mai fost modificate de atunci. Dumneavoastră continuați să lucrați la fel, nu pentru că acest mod de lucru vi s-ar potrivi cel mai bine dumneavoastră și familiei dumneavoastră, ci pentru că nu ați încercat niciodată să căutați alternative. În timpul curățeniei aveți posibilitatea de a ataşa, elimina sau modifica părți ale programelor sau configurarea PC-ului dumneavoastră pentru a-l face să funcționeze așa cum doriți. Chiar dacă încă nu v-ați cumpărat un computer, nu strică să aflați ce va trebui să faceți după câteva luni de folosire pentru a-l menține în bună stare! ●

Ordinea

Marea curățenie mai înseamnă și sortarea lucrurilor pe care doriți să le păstrați și a celor de care nu mai aveți nevoie. Este foarte important să vă păstrați fișierele în ordine și să verificați dacă înșiruirea lor urmărește un fir logic. Nu este vorba despre exactitate de dragul exactității: cu un număr atât de mare de fișiere pe hard disc, vă va fi greu să îl regăsiți pe cel dorit fără o bună organizare.

Pentru stocarea fișierelor se folosește întotdeauna sistemul directoarelor cu structură arborescentă. Acestea pornesc dintr-un director rădăcină care se ramifică. Subdirectoarele rezultate se ramifică la rândul lor. Este situația de care am mai vorbit în numerele anterioare– atunci când am comparat directorul-rădăcină cu un dulap.



Un folder cu mai multe ramuri este marcat cu +.

Dulapul în care sunt ținute dosarele în viața reală ar fi directorul rădăcină. Sertarul marcat cu "Ordine alfabetică" ar fi prima ramură a directorului rădăcină. Secțiunea de dosare din sertarul "Ordinea alfabetică a clienților" este următoarea ramură, iar compartimentul A-G o alta. Acest sistem este folosit de secole ca modalitate fireească de lucru și ar fi normal ca hard discul computerului dumneavoastră să fie organizat cam în același fel.

În Windows 3.1 și în DOS, aceste zone separate de fișiere poartă denumirea de *Directoare*. Windows 95 și 98 se apropie mai mult de ideea de dulap cu fișiere, numind zonele de fișare *Folders*. Folosiți programul *Explorer* sau *File Manager* în Windows 3.1, pentru a vedea cum sunt organizate fișierele. Dacă sunt bine organizate, nu vă va fi greu să găsiți un fișier între alte câteva mii stocate pe hard disc.

Să schimbăm câteva nume

În sistemul Windows 3.1, denumirea poate fi formată doar din opt litere. În Windows 95 și Windows 98, folderele permit folosirea unor denumiri mai lungi, astfel încât va fi ușor să redenumiți unele fișiere pentru a sugera cu mai multă exactitate conținutul acestora.

Dați clic pe denumirea folderului și introduceți noua denumire. Nu uitați că, atunci când folosiți aplicația sau programul care a generat fișierele respective, acestea vor căuta fișierul în folderul cu vechea denumire. Ar fi mai bine, așadar ca la următoarea rulare să indicați programului unde să caute.

Foldere mai multe și mai mici

Nu trebuie să vă fie teamă să creați un număr mai mare de dosare sau de directoare pentru a separa diverse fișiere în compartimente mai mici. Este mai ușor să găsiți un fișier între alte cinci sau șase fișiere dintr-un folder mic care are o denumire sugestivă, decât să căutați fișierul între 40-50 de fișiere dintr-un dosar mare, general.

Specificați mai întâi zona unde doriți să se afle noul dosar și dați clic apoi pe *New Folder*. Introduceți noua denumire în caseta de titlu afișată în *New Folder*.

Foldere și fișiere

Folderele pot fi deplasate sau șterse la fel ca orice fișier. Atunci când trageți un folder într-o poziție nouă, toate fișierele și sub-folderele pe care acesta le conține vor fi deplasate automat.

Curățenie în dulap

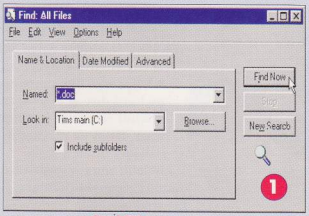
Cu timpul, praful se așterne pe mobilă, pe rafturi, pe lucruri, pe toate. Ca și praful, fișierele vechi sau dublurile inutile se înmulțesc pe hard disc. Fișierele acestea nu mai sunt folosite fie pentru că nu ați avut timp să le ștergeți până acum, fie că nu mai știți unde se găsesc. Computerul va trebui să caute mult mai mult pentru a localiza și a citi un fișier anume dacă pe hard există foarte multe fișiere sau fragmente de fișiere depozitate în dezordine. Organizarea hard discului va elibera mai mult spațiu și va mări ritmul de afișare al computerului. Așadar, ar fi mai bine să căutați și să înlăturați cât mai multe dintre vechile fișiere.

Verificați pe hard disc care sunt fișierele de care nu mai aveți nevoie și ștergeți-le. Pe cele pe care ați dori să le păstrați ca referință ar fi bine să le stocați într-un loc sigur – pe o dischetă de exemplu. Dacă doriți să transferați fișiere întregi, folosiți funcția salvare de siguranță (*backup function*) despre care vom vorbi mai târziu.

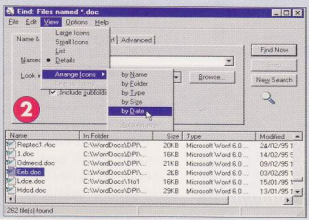
La vânătoare

Pentru a scăpa de fișierele inutile, deschideți mai întâi toate fișierele create, folosind butonul Find și apoi Open. Verificați toate aplicațiile și notați extensiile – cele trei litere care urmează după denumirea fișierului.

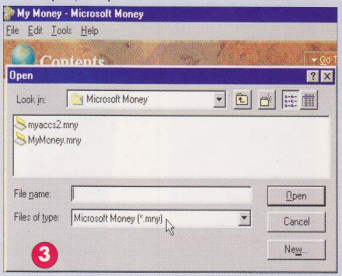
Aceasta este *denumirea fișierului* — Easypc .doc — Aceste trei litere reprezintă *extensia fișierului* și specifică tipul de fișier.



1.Folosiți comanda *Find/Files* **de la butonul Start. Introduceți în caseta de denumire *. și apoi extensia.**



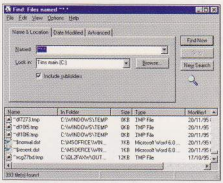
3.Dacă nu cunoașteți tipul de fișier pe care-l poate deschide o anumită aplicație, rulați această aplicație și selectați *File/Open* **sau** *File/Save*. **Meniul vă va indica denumirea fișierului și va include extensia aplicației respective.**



2.Aranjați fișierele în funcție de *dată* **începând cu cele mai vechi. Introduceți în computer o dischetă liberă. Acum puteți șterge fișierele vechi direct din lista afișată de Find File sau le puteți muta pe dischetă reprezentată de iconul A:, ca să le copiați înainte de a le șterge. Dacă nu sunteți siguri în privința conținutului unui fișier, executați pe el un dublu clic și programul îl va deschide imediat.**

Fișiere temporare

Ori de câte ori deschideți computerul, Windows creează fișiere temporare. Acestea rămân în fundal pe toată perioada de timp în care lucrați și, teoretic, sunt șterse atunci când închideți computerul. De fapt, ele nu sunt întotdeauna șterse în întregime. Dacă închideți calculatorul fără să închideți mai întâi Windows, fișierele temporare rămân pe hard disc, consumând spațiu. Dacă folosiți CD-ROM-uri multimedia aceste temporare sunt foarte mari și ocupă foarte mult spațiu pe hard disc. Nu sunt folositoare și de aceea e mai bine să le ștergeți.



Comanda Find Files va lista fișierele temporare de pe hard disc.

Fișierele temporare sunt ușor de recunoscut întrucât denumirea lor începe cu **~**. Altele se recunosc după extensia **.tmp*. Dacă nu le-ați șters niciodată, pregătiți-vă de o surpriză.

Folosiți *Find, Files* or *Folders* din meniul *Start* (imaginea din dreapta). Introduceți *~*.** în caseta de denumire. Astfel i se va indica PC-ului să caute toate fișierele care încep cu **~**. Dați clic pe *Find* și așteptați. S-ar putea să vedeți că PC-ul dumneavoastră stochează sute de fișiere temporare pe care nu le-ați șters niciodată. Majoritatea nu conțin nimic, însă ocupă spațiu pe hard disc. Folosiți *Arrange Icons by Date* (Aranjarea iconurilor în ordinea datei) din meniul *View* pentru a selecta toate fișierele mai vechi. După aceea, le puteți trimite în *Recycle Bin*.

Această operațiune salvează 0,5 Mb pe un hard disc curățat în mod regulat. În caz că nu ați mai făcut curățenie niciodată, veți elibera între 10 și 100 Mb.

Nebunia fonturilor

Fonturile sunt nostime și se pot găsi în diferite surse, inclusiv în colecțiile freeware și shareware. Există tentația de a stoca foarte multe fonturi. Astfel, în timp, colecția de fonturi se mărește foarte mult. Va ocupa și spațiu pe hard disc și memorie, deoarece computerul le va încărca pe toate în momentul inițierii Windows-ului. Încercați să identificați fonturile care nu vă trebuie. Dați dublu clic pe fișierul de fonturi pentru a-l vizualiza și hotărâți dacă îl veți păstra sau nu. Alegeți **File**, **Delete** și fișierul respectiv va dispare.

Atenție! Nu ștergeți fontul **MS Sans Serif!** Poate că nu este grozav, însă Windows îl folosește mereu.

La coș!

La ștergerea unui fișier, mai vechea versiune Windows 3.1 îi șterge denumirea de pe hard disc și marchează spațiul respectiv ca fiind liber. Dacă vă răzgândiți și sistemul nu a scris nimic în zona respectivă, puteți recupera fișierul folosind comanda *Undelete* din DOS. La Windows 95 sau Windows 98 lucrurile sunt mult mai simple. Fișierele nu sunt șterse, ci sunt trimise în *Recycle Bin*. Fișierul va fi înlăturat din listă, dar va putea fi recuperat mai ușor.

Fișierele din coș ocupă spațiul hard discului până în momentul în care goliți coșul. La golire spațiul este eliberat, iar fișierele se pierd pentru totdeauna.

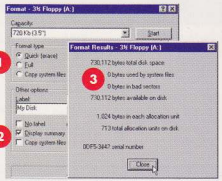
Sortarea dischetelor

Nu uitați de dispozitivele cele mai folosite pentru stocarea datelor: dischetele. Au și ele nevoie de puțină curățenie. Aveți oare suficiente cutii de depozitare a dischetelor? Sau ați ajuns în situația de a le îngrămădi pe unde se nimerește? Împărțiți dischetele în patru categorii: (1) dischete pe care le folosiți des; (2) dischete cu fișiere pe care le folosiți foarte rar, însă doriți să le păstrați; (3) dischete de care nu mai aveți nevoie și, în fine (4) dischete cu programe de care s-ar putea să aveți nevoie cândva în viitor.

Puneți dischetele pe care nu le folosiți de obicei și pe cele de care nu sunteți foarte sigur în cutii separate și aranjați-le într-un loc sigur. Lipiți etichetele și fixați butonul de protecție la scriere pe poziția *Open* (Deschis) pentru a împiedica ștergerea accidentală a datelor de pe dischetă. Acum ar trebui să aveți mai mult spațiu de depozitare pentru dischete plus un stoc de dischete nefolosite. Dacă tot vi se pare că sunt înghesuite, căutați o cutie mai mare. Dischetele cu date de care nu mai aveți nevoie pot fi refolosite prin ștergerea fișierelor pe care le conțin.

Formatarea = siguranță

Atunci când refolosiți o dischetă, trebuie să ștergeți toate fișierele pe care le conține. Unele dischete pot fi deteriorate, așa că e bine nu numai să ștergeți fișierele, ci să le și reformatați. Prin reformatare, toate sectoarele libere sunt rescrise. Prin sector se înțelege acea zonă magnetică a dischetei în care computerul introduce datele unui fișier. Reformatarea șterge tot ce era stocat pe dischetă și verifică dacă aceasta este în bună stare.



Gândiți-vă bine dacă trebuie sau nu să ștergeți toate fișierele de pe dischetă înainte de a da clic pe iconul *Drives* cu butonul din dreapta al mouse-ului și de a selecta fereastra *Format*.

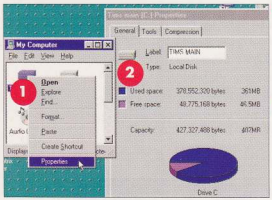
Capacitatea dischetelor obișnuite formatate este de 720Kb pentru dischetele standard și de 1,44Mb pentru cele de mare densitate. Pentru a verifica dacă o dischetă este de mare densitate, căutați literele HD și orificiul pentru butonul de protecție la scriere în colțul din stânga.

În fereastra *Format*, folosiți *Quick Erase* pentru dischetele care au mai fost șterse și formatate. Ar fi mai bine să folosiți comanda *Full* pentru dischetele noi, neformatate.

Copy System Files (1) va crea o dischetă cu sistem de backup pe care computerul o va folosi pentru a se deschide în DOS dacă aveți o eroare în Windows. În caseta *Label* (2) introduceți titlul dorit – care va fi apoi înregistrat pe dischetă. Această operațiune vă va ajuta să identificați ușor orice dischetă. Dacă nu există octeți în sectoare defecte (3), discheta este bună. În caz contrar, ar fi mai bine să o aruncați.

Întreținerea hardului

Pentru a găsi instrumentele pentru întreținerea hard discului, dați clic pe *My Computer* și folosiți butonul drept al mouse-ului pentru a da clic pe unitatea de disc cu care vreți să lucrați. Dați clic apoi pe *Properties* (1). Acum apare folderul *Properties* care vă arată cât spațiu pe hard disc ați folosit și cât a mai rămas. Observați cât ați folosit pentru a vedea cât spațiu veți elibera dacă vă organizați hard discul.



Instrumentele

Dați clic pe *Tools* (2) și pe ecran apar cele trei instrumente principale de întreținere a hard discului: *ScanDisk*, *Backup* și *Defragmenter*. Salvarea de protecție *(Backup)* este o funcție specială despre care vom vorbi mai târziu.

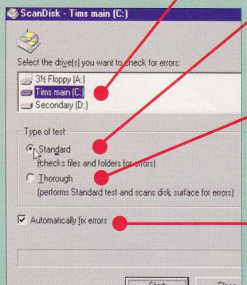
Despre vindecare

În timp, hard discul se poate deteriora. Unele mici suprafețe ale hardului devin instabile. Din fericire, atunci când PC-ul dumneavoastră scrie date noi pe hard disc, verifică mai întâi locul în care urmează a fi introduse aceste date. Dacă există probleme, computerul marchează acea suprafață ca fiind inutilizabilă. Unele probleme ale PC-ului dumneavoastră nu sunt probleme ale discului, ci sunt cauzate de alte motive – de exemplu de cineva care ciocănește în birou în timp ce computerul scrie un fișier pe disc. Așadar se poate ca acea suprafață să nu aibă nici un defect. După un timp, este posibil să aveți un hard disc cu segmente bune, dar marcate ca inutilizabile. Windows 95 are un kit de reparare – *ScanDisk* – ce parcurge hard discul, testând fiecare bit al său în căutarea unor posibile erori.

Scan Disk vă salvează

ScanDisk este kit-ul de depanare din Windows – testează hard discul și rezolvă toate problemele pe care le întâlnește.

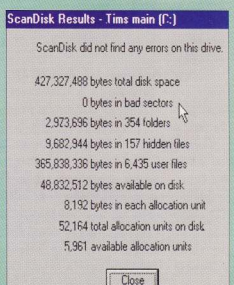
Alegeți *unitatea de disc* (disk drive) pe care doriți să o scanați.



Testul standard **(Standard Test) verifică hardul pentru a găsi problemele care apar de obicei. Durează mai puțin de un minut. Ar trebui să faceți acest test o dată pe săptămână.**

Verificarea detaliată **(Thorough Check) cercetează fiecare părticică a hard discului și detectează cele mai neobișnuite probleme. Această operație va dura câteva minute, astfel încât ar fi mai bine să o faceți o dată la câteva luni.**

Fixarea automată. **Deoarece erorile se referă la date ce însumează numai câțiva biți, ScanDisk reușește de obicei să detecteze cu exactitate datele care lipsesc și le reintroduce în fișier.**



Lucrați fără grijă!
RAV veghează.

GeCAD RAV® ANTIVIRUS

RAV Desktop
RAV Enterprise - pentru Windows NT Server
RAV Enterprise - pentru Novell NetWare
RAV MailGuard
RAV WebWatcher
RAV Connector for Lotus Notes

RAV Antivirus - O soluție românească utilizată pe toate meridianele lumii

GeCAD®
The Software Company

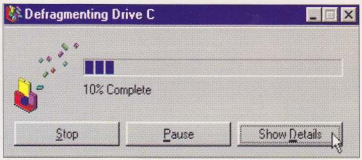
Tel./Fax: 324.84.09, 647.63.07, 647.71.46
http://www.gecadsoftware.com
e-mail:office@gecadsoftware.com

Defragmentarea

Se întâmplă ca hard discul să nu stocheze întregul fișier în aceeași zonă. Spațiul este împărțit în unități de alocare. Sistemul Windows caută primul spațiu liber – care ar putea fi spațiul liber dintre două fișiere – și începe să scrie noul fișier aici. Dacă spațiul liber nu este suficient de mare pentru a cuprinde întregul fișier, sistemul localizează următoarea unitate de alocare liberă în care introduce restul fișierului. Un fișier mai mare ar putea fi răspândit pe o suprafață mai mare a hard discului.

Chiar dacă fișierul este divizat astfel, computerul îl poate recupera deoarece creează un index special care îi arată unde se găsesc toate fragmentele fișierului. Această fragmentare a datelor tinde să aibă efecte negative pe măsură ce fișierele fragmentate sunt șterse, lăsând din ce în ce mai multe spații mici goale pentru următorul fișier care va fi salvat. Deoarece trebuie să caute înainte și înapoi pentru a găsi toate datele din fișier, un hard disc fragmentat localizează fișierele cu încetineală.

Sistemul Windows include *Disk Defragmenter*, un utilitar care verifică hardul, găsește toate fișierele și eliberează spațiul astfel încât fiecare fișier să fie reașezat în sectoare continue. Rescrierea este întotdeauna perfectă și nu trebuie să vă fie teamă că s-a pierdut informație sau că s-a modificat fișierul în timpul defragmentării.



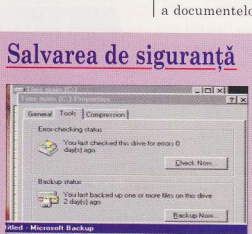
Chiar dacă fișierele de pe hard disc nu sunt foarte fragmentate, nu strică să faceți o *defragmentare*. Puteți urmări procesul de defragmentare și puteți vizualiza redistribuirea datelor dând clic pe Show Details.

Măsuri de precauție

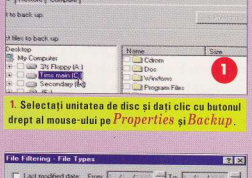
Cea mai bună modalitate de a vă proteja împotriva unor dezastre cum ar fi defectarea hard discului, ștergerea unui fișier sau chiar furtul computerului este să creați copii ale fișierelor importante. În cazul salvării de protecție aveți nevoie de sute de dischete și de ore întregi de lucru. Iată de ce mulți oameni renunță la această metodă.

Există însă o alternativă care nu consumă mult timp și care vă protejează împotriva efectelor nedorite ale pierderii hard discului sau a informațiilor de pe el. Există două tipuri de fișiere pe computer: fișiere ale programului și fișiere pe care le-ați creat dumneavoastră. Hard discurile originale și CD-ROM-urile includ salvarea de protecție a fișierelor, astfel încât rămâne să salvați numai fișierele create de dumneavoastră: documente create prin editare de texte, imagini, etc. Salvarea de protecție a documentelor necesită numai câteva minute și cam două-trei dischete.

Salvarea de siguranță

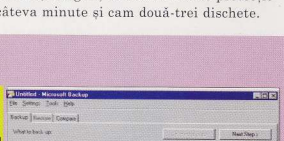


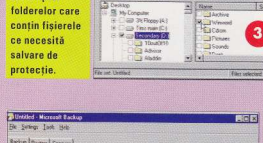
1. Selectați unitatea de disc și dați clic cu butonul drept al mouse-ului pe *Properties* și *Backup*.



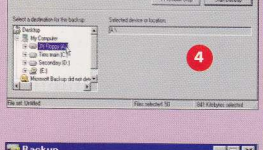
2. În *File Filters*, alegeți Select All și apoi Exclude All. Evidențiați formatul *.doc* (sau orice alt format în care doriți să le salvați) și apăsați pe OK.

3. Dați clic pe denumirea unității apoi *bifați* în căsuța din dreptul folderelor care conțin fișierele ce necesită salvare de protecție.





4. Selectați unitatea A, drept *unitate pentru salvări de siguranță*, introduceți o dischetă și dați clic pe Backup. Dacă fișierele nu încap pe o singură dischetă, utilitarul pentru salvări de siguranță vă va cere să introduceți o nouă dischetă.



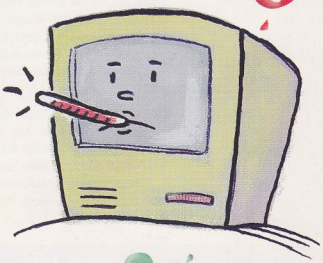
5. Utilitarul pentru salvări de siguranță vă arată câți kiloocteți vor fi salvați, astfel încât veți ști câte *dischete* să pregătiți.

La medic

Se întâmplă adesea să citim în ziare despre un virus care a produs pagube importante unei firme afectând datele de pe computere. În prezent există o listă impresionantă de viruși, unii mai vechi, mai ușor de detectat și relativ inofensivi și alții greu de găsit, care vă pot distruge toate datele. Deși pericolul de infectare al computerului dumneavoastră este relativ redus, ar fi bine să cumpărați un program de protecție.

Ce este un virus?

Un virus este un program de dimensiuni reduse, conceput astfel încât să rămână ascuns în calculator. El nu poate afecta computerul din punct de vedere fizic, dar îi poate transmite tot felul de instrucțiuni: de la afișarea unui mesaj caraghios pe ecran, la ștergerea completă a hard discului. Un virus se poate lipi de un program inofensiv sau se poate ascunde pe o dischetă. Se numește virus deoarece, la fel ca un virus real, are capacitatea de a infecta, de a se reproduce și este transmisibil. Se copiază pe hard disc și de aici pe orice dischetă introdusă în computer. De la aceste dischete virusul se transmite și altor computere.



Cine e vinovat?

Cei care creează viruși se împart în două categorii: cei care vor să arate cât de bine se pricep la programare și vor să demonstreze doar cât de deștepți sunt și cei care doresc să facă rău întregii lumi. Primii creează viruși inofensivi care afișează un simplu mesaj pe ecran. Cei din urmă produc virușii cei mai periculoși.

Prevenirea – mai eficientă decât tratarea

Cel mai bine este să preveniți molipsirea. De obicei virușii pătrund în computerul dumneavoastră de pe o dischetă folosită într-un computer infectat. Dacă este posibil, încercați să evitați dischetele cu date copiate de pe alte computere. Ar trebui să investiți și într-un program de protecție care va detecta și va elimina virușii din sistem.

În momentul în care ați introdus o dischetă copiată, rulați mai întâi programul anti-virus. Dacă discheta are virus, scoateți-o din unitate și lipiți pe ea o bandă adezivă sau aruncați-o pentru a evita folosirea ei accidentală.

Verificarea anti-virus – un obicei util

Încercați să vă obișnuiți dumneavoastră și să-i obișnuiți și pe copii să verifice toate dischetele care provin de la alte computere. Explicați-le că programul cu jocul lor, ba chiar întregul sistem vor fi distruse de virus. Puteți instala programe anti-virus care să verifice computerul ori de câte ori îl deschideți. Aceasta înseamnă că programul Windows va fi încărcat mai greu, dar computerul va fi verificat înainte ca intrușii să îl poată afecta.

Rularea anti-virușilor

Pe piață există pachete de programe pentru detectarea și îndepărtarea virușilor. Ca exemple, menționăm pe cele produse de GECAD – *R*omanian *A*nti*V*irus – sau de SOFTWIN – AVX – pentru piața românească. De asemenea, există programe foarte bune care vă stau la dispoziție în sistem shareware sau cu descărcare pe hard de pe Internet.

Cum funcționează un program anti-virus

Programele anti-virus funcționează în mai multe moduri. Asemenea unui detectiv, programul verifică toate fișierele care pot să conțină virus și numărul de biți pe care-l au acestea. În cazul unui fișier software este puțin probabil ca această valoare să se modifice. Numai dacă programul este afectat de un virus, valoarea se va modifica. Unele programe caută amprente de viruși. Majoritatea virușilor își fac cunoscută prezența, astfel încât programele anti-virus folosesc liste de amprente pentru a-i identifica. Alte sisteme caută caractere cu o formă suspectă și investighează toate chestiunile mai neobișnuite de pe hard disc.

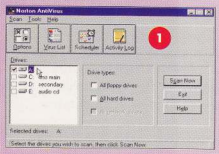
Pot exista viruși în programele comerciale?

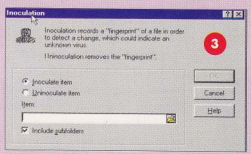
Companiile care copiază programe destinate comercializării sunt foarte atente. Orice disc care ajunge aici este minuțios verificat, astfel încât este puțin probabil ca un disc comercial, fie că este vorba de dischete sau de CD-ROM-uri, să conțină viruși.

Dacă folosiți o dischetă comercială, dar utilizată de pe alt computer trebuie să fiți atenți. Numai discurile CD-ROM nu pot lua viruși de pe un alt computer!

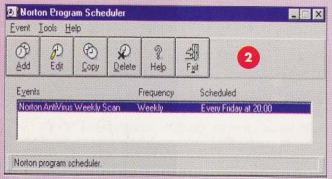
Prevenirea este mama sănătății

1. Folosiți un *program anti-virus* pentru a verifica orice dischetă înainte de a o introduce în computer. Introduceți discheta în unitate, cereți-i programului să o verifice și în doar câteva momente veți ști dacă este infectată sau nu.





2. Îi puteți cere programului să verifice orice *fișier nou* care este introdus în calculatorul dumneavoastră de pe o dischetă sau prin intermediul unui modem. De asemenea, puteți verifica *tot sistemul* în fiecare dimineață sau în fiecare săptămână, în funcție de probabilitatea de infectare cu virus.



3. Vă puteți *vaccina* sistemul astfel încât orice activitate suspectă să vă fie semnalată.

BAZE DE DATE

În dosare...

Cu excepția procesorului de text, probabil că cea mai importantă aplicație pe care trebuie să o rulați pe computer este baza de date. Dar bazele de date au reputația de a fi programe complexe, utile numai marilor firme care trebuie să urmărească sute de clienți și mii de vânzări. De fapt, bazele de date reprezintă numai un grup de informații dintr-un anumit domeniu.

Bazele de date nu sunt o noutate absolută. Priviți în jurul dumneavoastră și veți vedea că toată casa abundă de baze de date: cartea de telefon, mersul trenurilor, agenda cu adrese și chiar revistele cu programe TV!

Bazele de date de pe PC nu sunt prea diferite. Ele reprezintă doar o colecție de fapte și informații adunate într-un tabel mare de date. Marea diferență constă în ceea ce poate face PC-ul cu informațiile stocate. De exemplu, găsirea unui nume în cartea de telefon este relativ simplă. PC-ul dumneavoastră o poate face mult mai repede, dar nu este vorba de un lucru imposibil de rezolvat fără un computer. Să ne gândim că încercați să enumerați toate persoanele cu numele Ionescu din București și Ploiești. Aceasta vă va consuma destul timp dacă nu aveți nici un ajutor și s-ar putea chiar să omiteți câteva persoane.

Pentru bazele de date de pe computer această căutare nu este mai dificilă decât căutarea unei singure persoane și nici nu se va pierde vreun nume. Odată ce a creat o listă a tuturor Popeștilor, sistemul poate tipări acele date într-o altă listă sau, mai util, poate începe tipărirea automată a unor plicuri individuale pentru corespondență.

Astfel, bazele de date vă permit să realizați o mulțime de lucruri diverse cu genul de informații pe care le folosiți în fiecare zi. În acest număr din Easy PC vom crea o bază de date cu prietenii și cunoștințele dumneavoastră. Apoi vă vom arăta cum puteți sorta informațiile, cum puteți găsi anumite date, cum puteți crea liste utile și cum puteți tipări automat scrisori.

Metodele folosite pentru a crea și a folosi acasă o bază de date sunt identice cu cele utilizate de firme pentru bazele de date strict necesare bunului mers al afacerilor. Veți descoperi că o bază de date poate fi la fel de folositoare atât acasă, cât și la serviciu. ●

Ce este o bază de date

Începeți prin a analiza acele baze de date pe care le aveți deja în casă: agenda de telefoane sau revista de programe TV. Fiecare conține date dintr-un anumit domeniu. Este vorba de numele și adresele prietenilor, respectiv de titlurile, orele de difuzare și vedetele din programele de televiziune. Aceste categorii de baze sunt dispuse identic pentru fiecare informație.

O bază de date pe PC este identică – o listă lungă sau un tabel cu informații din orice domeniu: de la activitatea unei firme și prețul produselor sale până la o listă cu casetele video, audio și cu CD-urile din casă. Componenta principală a aplicației numite bază de date nu este chiar această listă de informații, ci modul în care PC-ul poate extrage informații din această listă. Deși aceste sisteme sunt numite baze de date, ar fi mai corect să le precizăm numele complet: *database management systems* – sisteme de administrare a bazelor de date (*DBMS*), deoarece avantajul lor constă în modul în care ele permit PC-ului să combine și să analizeze liste uriașe de informații.

Componente ale bazelor de date

O bază de date este formată din mai multe componente. Puteți să aveți un tabel separat de informații despre un subiect; astfel puteți să stocați adresele și numerele de telefon ale rudelor și prietenilor într-o singură bază de date, în timp ce o altă bază de date poate fi rezervată colecției de casete video. Și copiii ar putea avea baza lor de date care să catalogheze toate cărțile și jocurile din computer.

Un *catalog cu baze de date* este ca un sertar cu informații din domenii înrudite. Fiecare dosar (sau tabel) conține seturi de date. Deschideți sertarul și veți găsi orice dată introdusă sau puteți compara datele dintr-un fișier cu cele dintr-un alt fișier.

O colecție de informații despre un subiect mai vast poate fi aranjată și sub formă de catalog alcătuit din mai multe tabele separate de baze de date. De exemplu, o firmă poate avea tabele separate de baze de date cu activitățile desfășurate: prețurile produselor și relațiile despre clienți. Toate vânzările și facturile pot fi introduse într-o bază de date separată. Acest catalog poate urmări fiecare ramură a activității unei firme.

Liste care comunică

Există două tipuri de baze de date: fișiere simple și fișiere relaționale. În primul caz informațiile – nume și adrese – sunt introduse într-o singură bază de date. Puteți apoi sorta această listă, dar nu puteți combina fișierele simple cu alte baze de date pentru a obține detalii complexe din datele dumneavoastră. Bazele de date relaționale sunt mult mai flexibile. În cazul acestora în loc de a pune toate informațiile într-un singur fișier, puteți crea fișiere separate de baze de date care să conțină informații înrudite. Puteți crea un fișier cu o listă de prieteni și o listă separată cu cei cărora trebuie să le trimiteți felicitări de Crăciun. Cele două fișiere au un punct comun – numele prietenilor dumneavoastră.

Sistemul de dirijare a bazelor de date relaționale poate folosi ambele fișiere. Când se apropie Crăciunul, sistemul va folosi lista cu felicitări de Crăciun drept set de instrucțiuni pentru a extrage toate numele și adresele relevante din cealaltă bază de date, pentru a tipări etichetele cu adrese pentru toate felicitările.

Fără restricţii şi fără căutări disperate

Bazele de date tradiţionale, scrise cu creionul pe hârtie – cum ar fi agendele cu adrese – au un spaţiu limitat pentru scrierea datelor, astfel încât există tendinţa de a include doar numele şi adresele mai importante. O bază de date pe PC poate fi uriaşă. Cel mai important este că majoritatea vă oferă ocazia de a introduce mii de date într-un singur fişier.

De vreme ce o bază de date poate sorta informaţiile din liste foarte mari într-o fracţiune de secundă, merită să reţineţi că puteţi introduce în baza dumneavoastră de date şi informaţii foarte rar folosite. Aceasta nu va încetini absolut deloc procesul de identificare a informaţiilor importante şi veţi şti întotdeauna că datele respective există în fişier.

Baze de date specializate

Folosind un program general, puteţi crea o gamă infinită de baze de date pentru a prelucra şi liste mai neobişnuite. Dar există şi un număr de proiecte comune pentru care foarte multă lume poate folosi o bază de date. Catalogarea oricărei forme de colecţie sau construirea unui arbore genealogic sunt funcţii pure ale bazei de date şi veţi descoperi că există pachete de aplicaţii gata pregătite pentru acest tip de operaţiuni.

Programele de baze de date se află la baza acestor aplicaţii şi vă scutesc de efortul de a le organiza singuri. Alternativ, baza dumneavoastră de date poate să aibă structuri sau tabele „de-a gata" pentru câteva din aceste funcţii.

Ce vă trebuie

Bazele de date nu sunt foarte pretenţioase. Computerul dumneavoastră sau orice PC care poate rula Windows 95 sau Windows 98 va face faţă unui sistem de dirijare a bazelor de date. Dar dacă lucraţi cu baze de date extinse, mai ales cu cele care conţin poze, veţi avea nevoie de ceva mai mult spaţiu pe hard-disc. Un procesor rapid şi o cantitate suficientă de RAM vor spori viteza de sortare şi căutare.

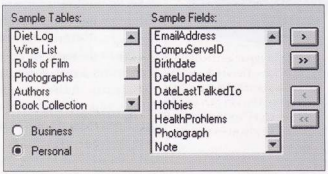
Ce baze de date alegeţi

Bazele de date pot fi cumpărate separat. Din cauza muncii laborioase pe care o necesită, există tendinţa ca ele să aibă preţuri ridicate. Veţi descoperi că în computer există deja un sistem de baze de date livrat împreună cu un procesor de text şi un program de calcul tabelar într-o serie combinată de programe ca MS Works sau Office 97. Astfel, dacă sunteţi pe cale să vă cumpăraţi un PC, căutaţi unul care are instalat un sistem complex care include o bază de date.

Baze de date ascunse

Atât procesoarele de texte, cât şi programele de calcul tabelar au o structură asemănătoare cu bazele de date. Funcţia de poştă combinată unde aveţi lista de nume şi adrese care poate fi ataşată pentru a personaliza o scrisoare reprezintă o formă de bază de date, ca şi aplicaţia **Address Book** (Agendă de adrese) sau listele de telefoane şi faxuri livrate împreună cu modemurile. Pentru Windows 3.1 aveţi aplicaţia **Cardfile**, care este cea mai simplă bază de date şi este ideală pentru liste de nume ale persoanelor şi numerelor de telefon.

Puteţi folosi baza de date pentru *a cataloga* tot felul de colecţii şi pentru a lista chestiunile cotidiene.



Crearea unei baze de date

Înainte de a începe să introduceţi informaţii într-o bază de date trebuie să creaţi o structură sau un tabel. Fiecare rând poartă numele de „înregistrare“ şi conţine toate informaţiile despre o persoană. Orice detaliu informativ, indiferent că este un prenume, o zi de naştere sau un număr de produs primeşte o căsuţă mică proprie numită *câmp*.

Odată structurat astfel, este uşor pentru PC-ul dumneavoastră să înceapă alcătuirea listelor, sortarea şi găsirea unor informaţii diverse.

Înainte de a deschide PC-ul trebuie să vă notaţi toate caracteristicile pe care doriţi să le introduceţi în baza dumneavoastră de date. Pentru o bază de date care trebuie să conţină numele tuturor prietenilor dumneavoastră veţi avea nevoie de nume şi prenume, două sau trei rânduri pentru detaliile referitoare la adresă: stradă şi oraş, un rând pentru judeţ sau stat şi un rând pentru codul poştal. Apoi urmează celelalte informaţii, cum ar fi numărul de telefon (este bine să aveţi două rubrici pentru cazul în care prietenii dumneavoastră au şi telefoane celulare). Puteţi introduce şi zilele festive şi zilele de naştere.

Toate datele dumneavoastră se află într-un singur *tabel*.

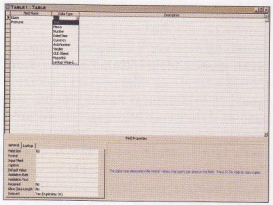
Fiecare coloană conţine informaţii din categoria corespunzătoare numelui *câmpului* din capul de tabel.

Fiecare rând conţine o *înregistrare completă*.

Nicăieri nu e mai bine ca acasă

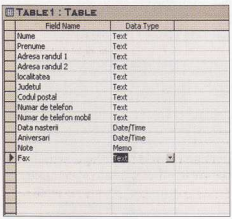
Să trecem acum la crearea unei baze de date cu prieteni şi cunoştinţe. Începem prin crearea unui fişier nou numit „Casă“. V-aţi decis deja cu privire la numele rubricilor de care veţi avea nevoie, aşa că puteţi deschide baza de date şi puteţi începe introducerea categoriilor. Astfel va deveni suficient de clar ce tip de informaţii trebuie introduse în fiecare câmp.

În afară de numele câmpului, baza dumneavoastră de date trebuie să ştie mai multe despre tipul de informaţii sau date pe care urmează să le introduceţi. Câmpurile pentru prenume vor avea mai degrabă text decât numere sau date. Va trebui să specificaţi cât spaţiu trebuie să rezerve pentru informaţiile din câmpuri. La noi, el este fixat pe 12 litere. Puteţi lungi câmpul, dar baza de date va rezerva întotdeauna acest spaţiu pentru înregistrare, indiferent dacă este folosit sau nu. Astfel, dacă lungiţi fiecare câmp mai mult decât este necesar, fişierul cu baza de date va deveni foarte mare.

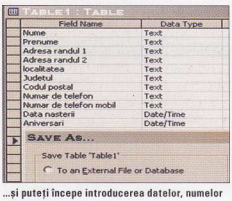


Computerul rezolvă temele pentru acasă

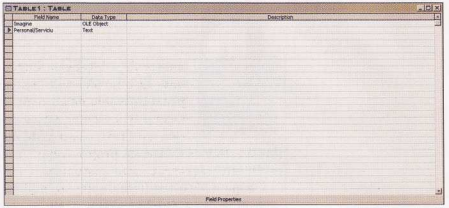
Dacă doriți să adăugați listei și câțiva parteneri de afaceri, atunci puteți introduce un alt câmp pentru a face distincția între informațiile personale și cele de la serviciu. Deoarece majoritatea vor fi înregistrări personale, în loc de a scrie **„acasă"** de fiecare dată când introduceți un prieten în listă, puteți fixa câmpul astfel încât să folosească **„acasă"** ca informație implicită, ceea ce înseamnă că baza de date va scrie automat cuvântul **„acasă"** în câmpul respectiv. În cazurile în care doriți să adăugați în listă un partener de afaceri trebuie numai să înlocuiți **„acasă"** cu **„serviciu"** în câmpul respectiv.



Acum tabelul cu baza de date este complet și îl puteți salva cu un nume adecvat...



...și puteți începe introducerea datelor, numelor și adreselor.



Adăugați mai multe amănunte

Dacă fratele dumneavoastră și-a instalat o linie de fax în afară de cea de telefon și mobil, unde puteți adăuga noul număr? Din fericire, nu este nevoie să refaceți în întregime tabelele. Chiar dacă baza de date este formatată, vă puteți întoarce la tabelul inițial și puteți adăuga mai multe câmpuri. Nu uitați că trebuie să schimbați dispunerea înregistrărilor și a datelor care ar putea să folosească aceste informații.

În ce condiții 1999 nu e un număr

Baza de date percepe numerele ca obiecte pentru realizarea calculelor. Ne referim la numere precum numărul produselor aprovizionate sau prețul unui produs. Numărul casei sau numărul de telefon au rolul de a fi citite, deci setați câmpurile drept **„câmpuri de text"**.

57 de variante

Deși într-o bază de date puteți introduce informații sub formă de cuvinte, elemente cum sunt date, numere și valori trebuie introduse astfel încât să le puteți folosi mai târziu. S-ar putea să aveți nevoie să folosiți valori și cantități pentru calcule ulterioare sau să mutați informații în altă parte. Baza de date are facilități speciale de a întrebuința eficient numere, date și valori, așa că trebuie să alegeți câmpul potrivit.

- **Căsuțe Da/Nu**

Câteodată, pentru a răspunde la o întrebare este suficient să bifați răspunsurile „Da" sau „Nu" într-o căsuță. De exemplu: ați trimis felicitările de Crăciun? Da/Nu. Aceste căsuțe sunt mai estetice și vă scutesc de scrierea unui șir lung de cuvinte atunci când introduceți informațiile.

- **Câmpurile nelimitate**

Uneori aveți nevoie de un spațiu mai mare pentru a introduce comentarii suplimentare într-o înregistrare. Spre deosebire de celelalte câmpuri pe care le-ați fixat la o lungime limitată, **Memo** este un câmp care se reglează automat. El se extinde dacă introduceți mai multe rânduri de comentarii și se reduce la zero atunci când câmpul de observații este gol.

- **Câmpul OLE pentru elemente suplimentare**

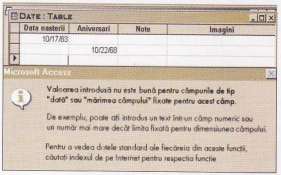
Câmpul **OLE** poate fi folosit pentru a adăuga informații dintr-un alt program. Aceste date pot fi foarte variate: grafice, poze sau fragmente muzicale.

Explicațiile termenilor tehnici

- **Baza de date:** este o colecție de informații pe care le puteți stoca într-unul sau în mai multe fișiere, numite tabele.
- **Tabele:** stochează informații legate de un subiect sau o parte dintr-o bază de date. Ele conțin mai multe date separate, numite înregistrări.
- **Înregistrări:** conțin toate informațiile pe care le păstrați despre o persoană sau despre un obiect, la fel ca o carte de vizită într-un portvizit.
- **Câmpuri:** fiecărei informații separate i se rezervă o căsuță proprie, numită câmp.

Studierea formularului

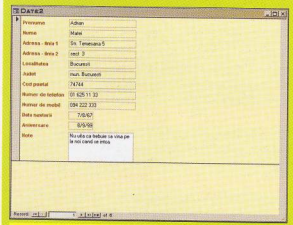
Există două modalități de a studia sau de a lucra cu baza de date. Puteți studia întreg tabelul cu toate informațiile de pe linii și coloane, sau puteți analiza pe rând fiecare înregistrare într-o structură care este foarte asemănătoare cu acea a unui formular.



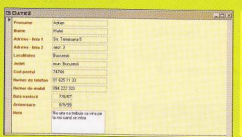
Folosind structura tabelului pentru a vă introduce datele, nu trebuie decât să scrieți informațiile în căsuța aferentă, să apăsați *Tab* pentru a trece în câmpul următor și așa mai departe. În caz că faceți vreo greșeală, vă întoarceți la câmpul respectiv și, fie ștergeți înregistrarea, fie scrieți peste ea. Baza de date va verifica dacă introduceți tipul de informații corect. Dacă încercați să introduceți litere într-un câmp numeric sau de date, atunci vă va da un mesaj de eroare (ca mai sus).

Formularul potrivit

Folosirea tabelelor face dificilă observarea activității desfășurate și completarea corectă a câmpurilor. Cea mai bună modalitate este folosirea unui formular afișat pe ecranul monitorului care vă poate indica câmpurile desfășurate astfel încât să le cuprindeți în întregime și să nu fiți derutați de alte înregistrări.

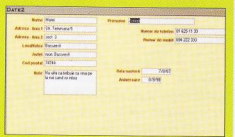


Cele mai multe *programe de formatare* sunt mai ușor de folosit decât tabelele. Programele de formatare pot fi deseori folosite pentru a aplica formatări standard.



După ce a fost creată structura, o puteți modifica prin deplasarea *câmpurilor* pe orizontală și verticală, pentru a obține formatul optim.

Realizați un formular cât mai *compact*, astfel încât să-l puteți vedea în întregime pe o porțiune mai mică a ecranului.



Deplasarea listelor între programe

Este posibil să fi creat deja liste informative utile cu ajutorul procesorului de texte sau al programelor de calcul tabelar. Multe aplicații vă permit să mutați sau să transferați aceste liste în baza de date cu foarte puțină muncă suplimentară. Verificați funcțiile *Import* și *Export* din meniul *File* al programului, deoarece transferul direct de informații nu numai că vă economisește timpul necesar rescrierii în întregime, dar reduce și posibilitatea apariției unor greșeli.

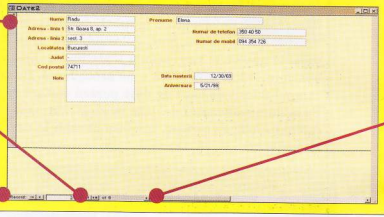
Deplasarea ferestrei cu formularul

Ferestrele pentru formulare au o aşezare asemănătoare pentru majoritatea programelor bazelor de date.

Informaţiile **din formular sunt structurate astfel încât să corespundă necesităţilor dumneavoastră.**

Vă informează că există 21 de înregistrări în această *listă*.

Aceasta este a patra *înregistrare* **de pe listă.**

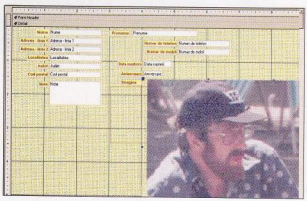


Apăsaţi pe *săgeţi* **pentru a vă deplasa către precedenta sau următoarea înregistrare sau la începutul ori sfârşitul listei.**

Încorporarea imaginilor

Ar fi destul de plictisitor dacă baza dumneavoastră de date ar lucra numai cu texte şi cifre. Cele mai noi baze de date permit folosirea în întregime a funcţiei *OLE* (legarea şi încorporarea obiectelor), iar Windows permite programului să acceseze texte, desene, imagini şi chiar clipuri audio din alte programe total diferite.

Când creaţi un tabel nou, în loc să folosiţi câmpuri de text, numere şi date, adăugaţi un câmp de imagini sau sunete. Când vă structuraţi formularul, asiguraţi-vă că există spaţiu suficient de mare pentru poză. Apoi, deschideţi programele dumneavoastră de desen sau de procesare a sunetelor şi folosiţi-le pentru a crea o poză ori un fragment muzical. Folosind comanda *Edit/Copy*, copiaţi fişierul rezultat şi transferaţi-l în câmpul corespunzător al formularului bazei de date. Acest lucru poate fi util nu numai pentru pozele unor persoane, ci şi pentru diverse locuri, desene, grafice şi tot felul de obiecte, de la lucrurile pe care le găsiţi într-o casă până la cea mai mare captură a unui pescar.

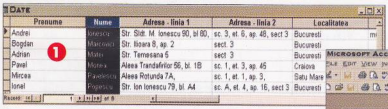


Ţineţi evidenţa cheltuielilor casei

Este bine să aveţi o bază de date cu obiectele din casa dumneavoastră. Creaţi câmpuri pentru obiectul respectiv, pentru preţul de achiziţionare şi pentru data la care a fost cumpărat. Dacă aveţi un scanner, puteţi insera şi poza obiectului.

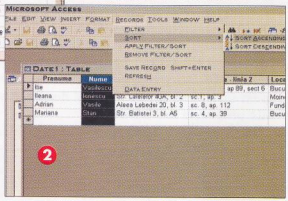
Sortarea

După ce ați creat în întregime o bază de date funcțională, puteți începe mutarea, sortarea și extragerea informațiilor și a datelor tipărite utile. Nu contează în ce ordine ați introdus informațiile în tabel, deoarece le puteți ordona cu ajutorul funcției *Sort*. Folosind *Sort*, baza de date va căuta în tabel o coloană anume și va rearanja toate liniile înregistrărilor astfel încât să apară în ordine alfabetică – fie ascendentă, fie descendentă. Coloana sau câmpul folosit de baza de date pentru sortare se numește *coloană-cheie*. Baza dumneavoastră de date va alege automat prima coloană drept *coloană-cheie de sortare*, în afara cazului în care îi indicați să folosească altă coloană.



Puteți *alege* pe loc dacă doriți să analizați baza dumneavoastră de date sub formă de tabel sau ca formular.

În fixarea bazei de date „acasă", comanda *Sort* va aranja înregistrările în ordinea alfabetică a prenumelor, deoarece acesta este câmpul din prima coloană. Întrucât aranjarea după numele de familie este mult mai utilă, alegeți câmpul „Nume de familie" drept câmp-cheie, iar programul bazei de date va rearanja pe loc toate înregistrările în funcție de acesta.

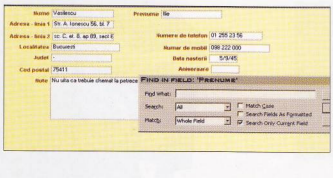


Supraorganizare

Puteți folosi cel puțin două coloane-cheie pentru a sorta baza dumneavoastră de date. Dacă folosiți numele de familie drept cheie principală și prenumele drept cheie secundară, atunci sistemul va aranja înregistrările mai întâi în ordinea alfabetică a numelor de familie. Dacă găsește mai multe înregistrări cu același nume de familie, atunci le va aranja în ordinea alfabetică a prenumelor.

Cine caută, găsește

Acum aveți o listă cu toți prietenii și cunoștințele, iar numele sunt așezate în ordine alfabetică. Dacă doriți să găsiți pe cineva nu trebuie decât să derulați tabelul pentru a ajunge la persoana respectivă. Dar de ce să nu facă acest lucru baza de date? Aceasta poate găsi mult mai repede ceea ce vă interesează. Căutările pot fi la fel de simple ca și în cazul adresei sau a numărului de telefon ale unei persoane. După selectarea câmpului relevant nu trebuie decât să scrieți numele, cuvântul sau valoarea căutată în căsuța de meniu *Find*, iar PC-ul va indica automat prima înregistrare care corespunde în baza de date. Dacă există mai mult de o înregistrare care se potrivește, apăsați *Find Next* și va fi afișată cea de-a doua persoană.



Găsiți persoana chiar și dacă îi uitați numele

Find este cea mai obișnuită funcție de căutare în baza dumneavoastră de date, dar ea este și cea mai folosită deoarece puteți găsi o înregistrare chiar și atunci când nu vă reamintiți decât o singură informație. Dacă nu mai țineți minte numele de familie dar știți că prenumele este Maria, atunci căutați toate persoanele cu acest prenume.

Filtre, filtrări

Găsirea unui nume este la îndemână în activitatea de zi cu zi, dar baza de date își intră cu adevărat în funcțiune când doriți să creați liste. Dacă uitați mereu zilele de naștere, atunci puteți folosi baza dumneavoastră de date pentru a le enumera pe toate prin simpla introducere a lunii în câmpul „zile de naștere".

Introducerea unei cerințe specifice într-un câmp de înregistrare se numește filtrare. Baza de date analizează informația introdusă și o folosește pentru a selecta toate înregistrările care corespund. Apoi le afișează într-un alt tabel sau le puteți parcurge una câte una.

În acțiune!

Pentru a sorta zilele de naștere dintr-o lună trebuie să folosiți un simbol universal. Probabil că sunteți deja familiarizați cu asteriscul ca simbol universal atunci când căutați fișiere pe hard-disc. Astfel, dacă scrieți */09/* în câmpul de zile de naștere, programul va căuta toate zilele de naștere din septembrie (toate având /09/ în câmpul de mijloc al înregistrării datei). Asteriscurile semnifică lipsa de importanță în selectarea zilei sau a anului.

Scrisori combinate

Bazele de date sunt foarte potrivite pentru realizarea scrisorilor personalizate. Ele tipăresc numele, adresa și alte informații despre o persoană. Totul într-o scrisoare standard. Acest proces se numește combinarea scrisorilor, iar o scrisoare combinată standard are spații goale pregătite pentru a fi completate automat cu detaliile cuvenite. Unele baze de date au încorporată această facilitate. Altele folosesc ceea ce se numește *DDE* (schimb dinamic de informații) pentru a trimite detaliile unui procesor de text ca Word 97.

Tipărirea

Există mai multe modalități de tipărire a informațiilor dintr-o bază de date. Dacă doriți să tipăriți doar informațiile pe care le-ați selectat, atunci puteți tipări tabelul, dar asigurați-vă că ați fixat imprimanta pe „panoramic" astfel încât să includă toate rubricile.

Orice informații se pot sorta și pot fi tipărite. Astfel, dacă ați cerut bazei de date să realizeze o listă selectivă de persoane, atunci puteți tipări numele și adresele acestora pe etichete sau plicuri. O puteți chiar folosi pentru tipărirea unor scrisori individualizate.

Simboluri universale

* Înlocuiește orice caracter sau număr de caractere. Astfel, */93 va găsi atât 1/93, cât și 23/08/93.

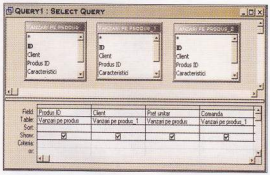
? Înlocuiește un singur caracter; astfel, ?/93 va găsi doar 1/93.

Face pentru numere ceea ce „?" face pentru toate caracterele.

Afaceri

Dacă aveţi firmă, dirijarea bazelor de date este esenţială. Trebuie să aveţi liste cu clienţi, produse, cheltuieli, preţuri, acţiuni ş.a.m.d. Totul poate fi stocat într-o bază de date. Poate fi ori una generală, ori una creată special pentru o anumită activitate, cum ar fi rulajul de bani din conturile dumneavoastră. Dacă folosiţi un program de dirijare a bazelor de date pentru firma dumneavoastră, puteţi crea o varietate uriaşă de bilanţuri din informaţiile pe care le introduceţi. Dintr-un singur set de tabele din bazele de date puteţi crea şi tipări bilanţuri care vă ţin la curent cu ce s-a vândut, cui, când şi la ce preţ. Bilanţurile bazei de date pot combina şi aranja aceleaşi informaţii în sute de modalităţi diferite. Astfel, puteţi analiza ce schimburi s-au realizat cu anumiţi clienţi sau ce s-a petrecut de la o lună la alta. Totul are ca sursă acelaşi set de tabele, dar programul de dirijare a bazei de date vă extrage doar informaţia dorită şi o va afişa într-un mod care uşurează analizarea situaţiei curente.

Aceasta se referă la afişarea tuturor vânzărilor, enumerate după produs şi apoi data şi valoarea vânzării.

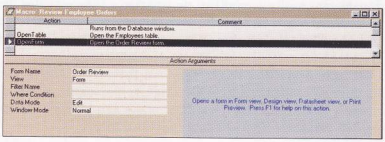


Care este cerinţa dumneavoastră?

Firmele trebuie să verifice continuu baza de date pentru a vedea cum merg vânzările, cine a cumpărat, ce s-a cumpărat sau care este nivelul la zi al acţiunilor. Aceste tipuri de verificări se numesc cerinţe şi puteţi crea o mulţime de diferite formulare pentru uz frecvent care, apelate vă oferă pe loc informaţii actualizate. Dar, în general, este bine să specificaţi sistemului ce câmpuri trebuie folosite şi cum trebuie să fie sortate într-un tabel nou care să conţină rezultatele comenzii dumneavoastră.

Automatizare

Multe operaţii pe care le execută bazele de date ale firmelor, cum ar fi bilanţurile vânzărilor, trebuie realizate regulat. Astfel, în loc de a parcurge de fiecare dată întreaga procedură de deschidere şi comparare a fişierelor bazei de date, întregul proces poate fi automatizat cu un *macro*. Un *macro* este un program scurt de computer care controlează funcţiile bazei de date (vedeţi mai jos). Totuşi, vă avertizăm că trebuie să studiaţi cu adevărat limbajul special care se foloseşte pentru programele macro. Aceasta poate fi o sarcină complicată dar adesea benefică, deoarece este foarte util să instruiţi programul să facă exact ce doriţi. Ca alternativă, multe baze de date au tabele gata întocmite pentru cele mai obişnuite bilanţuri şi baze de date pentru firme.



UPGRADE

Din ce în ce mai bine!

Nici un aparat electrocasnic nu se modernizează atât de repede din punct de vedere tehnologic ca şi computerul. Cu fiecare an puterea şi capacitatea PC-urilor se dublează pur şi simplu, iar programele necesită din ce în ce mai mult spaţiu pe hard disc, mai multă memorie, o viteză mai mare.

Aşadar, după ce aţi cumpărat un computer, cum puteţi fi mereu în pas cu cerinţele celor mai recente programe? Cum vă puteţi asigura că ceea ce aţi cumpărat acum nu va deveni complet depăşit în viitor? Răspunsul vă este la îndemână: computerul poate fi modernizat!

Spre deosebire de televizor sau de video, care sunt concepute ca ansambluri complete şi definitive, computerul este o colecţie de piese care pot fi deconectate şi înlocuite cu unele mai performante. Absolut tot ce se află în interiorul unui computer poate fi înlocuit şi îmbunătăţit. Uneori se poate să constataţi că este mai simplu şi mai ieftin să cumpăraţi un nou computer. Dacă l-aţi cumpărat cu numai un an în urmă, ar fi mai bine să înlocuiţi doar unele componente şi nu întregul computer.

Prin modernizare, un computer lent care nu poate rula cele mai noi programe se va transforma într-o maşină super-rapidă care vă va permite să folosiţi orice tip de program. Pentru multe familii, principalul motiv pentru care apelează la upgrade este dorinţa de a lucra cu programe noi, care au nevoie de mai multe resurse şi de o mai mare capacitate de stocare.

Prin modernizare se poate înţelege chiar şi simpla îmbunătăţire a modului de funcţionare al computerului dumneavoastră. Dacă folosiţi des computerul, veţi dori cu siguranţă să aibă o viteză mai mare. Sau poate că a venit vremea să vă cumpăraţi o nouă tastatură, un mouse sau un monitor de calitate superioară. Toate acestea pot fi schimbate fără efort şi fără să fie nevoie să vă cumpăraţi un computer nou de fiecare dată! ●

Memoria

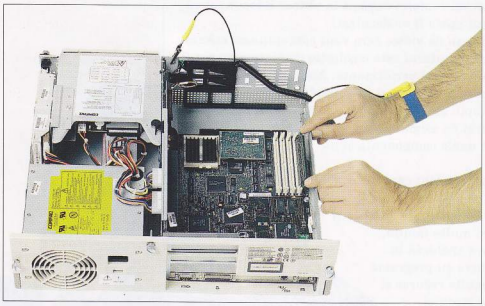
Cel mai simplu mod de a îmbunătăți performanțele unui computer este adăugarea de memorie. Ce legătură are memoria cu viteza? Iată: atunci când rulați un program, computerul transferă o mare parte din informația de pe hard disc în memoria cu acces aleatoriu (*RAM – Random Access Memory*), astfel încât acesta devine disponibil imediat.

Memoria cu acces aleatoriu va stoca părțile importante din programele Windows dorite. Așadar, dacă nu există suficient spațiu, vor fi stocate numai fragmentele de program sau fișierele de care aveți nevoie imediat. Computerul va trebui să apeleze din nou hard discul atunci când veți avea nevoie și de restul programului.

Obținerea informațiilor din memoria *RAM* este aproape instantanee, iar de pe hard disc durează mai mult. Cu cât puteți stoca mai multe date în memoria cu acces aleatoriu, cu atât va crește viteza de lucru a sistemului. Dacă treceți de la 8Mb la 16Mb, va fi ca și cum ați fi dublat viteza computerului dumneavoastră!

SIMM-uri

Memoria cu acces aleatoriu este sub formă de mici cipuri electronice care fac parte din mici plăci de circuite denumite *SIMM* (*Single In-line Memory Module*) și legate la conectorii plăcii de bază din interiorul computerului. Există două variante pentru aceste circuite: o versiune mai mică, cu 30 de pini, folosită pentru plăcile de bază mai vechi și o versiune nouă, cu 72 de pini. Această cifră se referă la numărul de contacte din interiorul unui conector *SIMM*. Deși amândouă versiunile realizează același lucru, asigurați-vă că ați cumpărat-o pe cea ce se potrivește cu computerul dumneavoastră.



Adăugarea de memorie *RAM* este unul dintre cele mai simple lucruri pe care le puteți face. Dacă înlăturați carcasa protectoare, veți vedea în interior un șir de conectori. Numărați-i pentru a vedea dacă aveți nevoie de un modul *SIMM* de 30 de pini sau de unul de 72 de pini. S-ar putea să fie nevoie să modificați configurarea jumperelor de pe placa de bază, deși în unele computere memoria suplimentară este introdusă automat.

Dacă aveți un computer mai vechi, s-ar putea să nu aibă conectori *SIMM*, ceea ce va face upgrade-ul dificil. Nu are rost să cheltuiți bani pe modernizarea unui astfel de computer.

Dacă PC-ul dumneavoastră are 8Mb de *RAM*, îi puteți dubla memoria prin introducerea a încă 8Mb de *SIMM*. Dacă aveți patru conectori, puteți introduce până la 32Mb pe *RAM*. Această memorie ar trebui să fie suficientă pentru cele mai multe aplicații casnice.

Cel mai bine ar fi să nu amestecați modulele *SIMM*. Dacă ați început cu 8Mb, ar trebui să mai adăugați încă 8 module *SIMM*. Dacă doriți o cantitate și mai mare de memorie, puteți introduce module de 16 sau de 32Mb.

Verificați tipul de modul care este deja instalat în computerul dumnea-

Lucrați fără grijă!
RAV veghează.

GeCAD RAV® ANTIVIRUS

Seria RAV 7 - o soluție de talie mondială

- Detectie conventională și euristică a virușilor
- Arhitectură flexibilă de tip *plug-in*
- Eficiență 100% împotriva virușilor *In The Wild - Sep. 1999*
- Eficace împotriva amenințărilor speciale, ca viruși de Java, PowerPoint, HTML, VBS, Corel, etc.
- Scanare în interiorul tuturor arhivelor uzuale
- Detecție eficace a virușilor polimorfici complecși sau foarte recenți, cu tehnologie *code emulation*
- Detecție și curățare specifică Win32 pentru *backdoors* și *trojans*
- Modul rezident de scanare *on-access*
- Actualizare ritmică gratuită prin *Live Update*
- Planificator flexibil pentru acțiuni
- Disponibil pentru evaluare gratuită și achiziție prin Internet

Sep 1999 100% VIRUS BULLETIN 100% www.virusbtn.com

www.hotfiles.com ZD Net Editors' Pick

RAV AntiVirus - O soluție utilizată pe toate meridianele lumii

GeCAD® The Software Company

Tel./Fax: 324.84.09, 647.63.07, 647.71.46
http://www.gecadsoftware.com e-mail:office@gecadsoftware.com

Câtă memorie îmi trebuie?

Iată un ghid care vă arată câtă memorie vă trebuie pentru a vă folosi computerul la maximum.

	Mimimum	Recomandat	Ideal
Windows 3.1	4 Mb	8 Mb	16Mb
Windows 95	8 Mb	16 Mb	32Mb

voastră – unul standard, de 70 de milisecunde sau mai rapid – de 60 de milisecunde. Este bine să vă asigurați că noile module *SIMM* se potrivesc cu cele existente. Majoritatea computerelor de firmă folosesc cipuri de memorie selectate cu atenție. Dacă vreți să vă modernizați cu adevărat computerul, ar fi bine să căutați module *SIMM* special concepute pentru tipul de computer pe care îl folosiți.

Jumpere

Nu toate modificările computerului pot fi realizate cu ajutorul programelor de configurare. Uneori, plăcile de bază, hard discurile și plăcile introduse în sloturile de extensie necesită comutări fizice pentru a funcționa în concordanță cu restul sistemului.

Deoarece butoanele de comutare reale sunt mult prea voluminoase, firmele producătoare de computere folosesc conectori de dimensiuni mici – *jumpere* – care se leagă la pinii de pe placa de bază. Schimbarea unor componente principale, cum ar fi procesorul central, necesită deplasarea poziției acestor *jumpere*. Manualele de utilizare vă vor arăta dacă este nevoie să le deplasați și locul în care acestea trebuie repoziționate.

Mai multă memorie

Există software care poate mări efectiv capacitatea de stocare a memoriei *RAM*. Acestea comprimă datele înainte de a le introduce în cipul *RAM*. Pot fi utile în cazul în care doriți să rulați mai multe programe simultan, dar viteza de rulare nu va crește la fel de mult ca în cazul introducerii modulelor *SIMM*.

Cum se mânuiesc cipurile?

Cipurile SIMM și procesoarele sunt bine protejate împotriva riscurilor fizice datorită carcasei exterioare solide, însă o cantitate mică de electricitate statică poate avea efectul unei descărcări electrice și le poate distruge ireversibil. Nu uitați, așadar, să introduceți cipul în ambalajul antistatic special până în momentul introducerii în computer.

Izolați-vă din punct de vedere electric prin atingerea unui radiator sau a unui aparat electric care nu funcționează și este legat la pământ. Folosiți o brățară antistatică și atingeți cipul cât mai puțin posibil.

Hard discurile

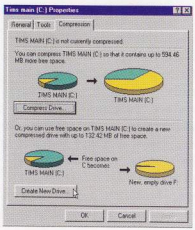
Dacă aveţi un computer mai vechi de doi ani, probabil că hard discul are o capacitate de cel mult 850Mb, deci veţi avea nevoie de mai mult spaţiu. Vă puteţi ocupa singuri de modernizarea computerului. Sfatul nostru este să alegeţi cel mai mare hard disc pe care vi-l puteţi permite, deoarece veţi avea cu ce să-l umpleţi.

Încărcarea programelor

Instalarea unui nou hard disc nu este deloc complicată. Majoritatea furnizorilor de computere vor face această operaţie pentru dumneavoastră. Adică vor face instalarea fizică, rularea hardului vechi şi transferarea directă a programelor software şi a fişierelor pe noul hard disc.

Dublarea gratuită a spaţiului pe hard disc

Nu este nevoie să modificaţi nimic pentru a mări capacitatea de stocare a computerului. Windows este livrat împreună cu programul *DriveSpace*, care poate dubla efectiv spaţiul de pe hard disc.



Programul *DriveSpace* vă poate elibera o mare cantitate de spaţiu pe hard disc, astfel încât nu va mai trebui să cumpăraţi componente hardware costisitoare.

Majoritatea fişierelor stocate pe hard disc conţin mult spaţiu irosit pe care programul *DriveSpace* îl elimină reducând la jumătate dimensiunea fişierelor. Aceasta nu înseamnă că introducerea sau eliminarea unor informaţii de pe hard disc se face mai rapid.

Controlarea hard discului

Pentru ca adaptarea hard discului la computer să se facă în cele mai bune condiţii este necesară folosirea unui *controller*. La majoritatea computerelor, acesta se găseşte pe o placă separată conectată la unul din sloturile de extensie. În momentul în care hard discurile au devenit o componentă a computerelor folosite în scop de afaceri, a fost creat standardul *IDE (Integrated Drive Electronics)*. Acesta transferă toate circuitele electronice de comandă pe hard disc, *controller*-ului revenindu-i doar sarcina de a transmite semnale prin care să indice unităţii de hard disc ce trebuie să găsească şi unde anume. Operaţiunile au fost astfel mult simplificate, iar hard discul a devenit o componentă foarte utilizată. Standardul *IDE* poate fi folosit însă numai în cazul unei singure unităţi de hard şi a unor hard discuri mai mici de 528Mb.

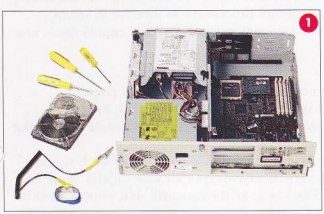
Dacă măriţi capacitatea hardului sau dacă adăugaţi o unitate CD-ROM care foloseşte standardul *IDE*, veţi avea nevoie de o variantă îmbunătăţită a acestuia, adică *EIDE (Enhanced Integrated Drive Electronics)* care poate rezolva acest tip de probleme. Un *controller EIDE* poate coordona funcţionarea a până la patru unităţi *IDE* sau *EIDE*.

Instalarea unui astfel de *controller* nu este dificilă. Trebuie doar să deconectaţi cablurile unităţii de hard disc, să scoateţi vechiul *controller*, să introduceţi noua placă şi să reconectaţi cablurile. Este o treabă delicată totuşi, aşa că ar fi mai bine să apelaţi la furnizorul dumneavoastră, iar el vă va instala şi programele noii plăci de pe dischetele aferente.

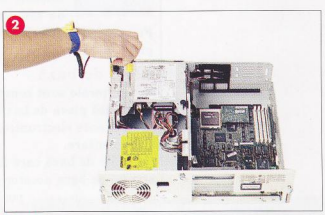
Convertirea la *SCSI*

SCSI (Small Computer Systems Interface) este un alt standard de control al hard discurilor sau al altor dispozitive. Marea diferenţă între *SCSI* şi *EIDE* este că unei interfeţe de tip *SCSI* i se poate ataşa un *SCSI*, fie că este vorba despre un hard disc, o dischetă sau o unitate de bandă magnetică, iar *controller*-ul poate controla până la 16 unităţi.

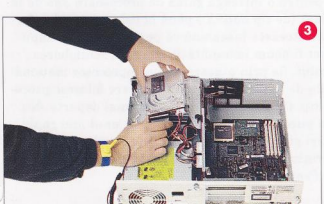
Dacă modernizaţi toate drive-urile computerului dumneavoastră simultan, ar trebui să alegeţi un *controller SCSI* şi unităţi *SCSI*. Rezultatul final constă în simplificarea administrării şi creşterea considerabilă a vitezei de lucru. Şi în acest caz, apelaţi la serviciile furnizorului dumneavoastră.



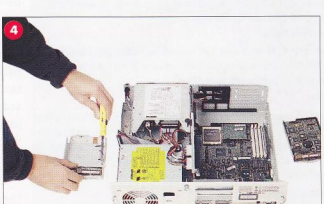
Pasul 1. Înainte de a înlătura carcasa computerului, copiaţi fişierele şi programele importante. Verificaţi dacă aveţi toate instrumentele necesare. Nu uitaţi brăţara antistatică!



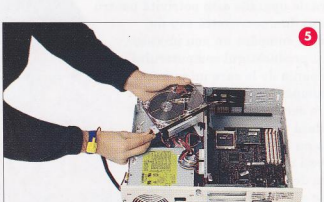
Pasul 2. Desfaceţi şuruburile care fixează unitatea de hard disc în interiorul computerului. Aceasta ar trebui să iasă uşor din cadru, împreună cu consolele de montare.



Pasul 3. Deconectaţi cu grijă cablul de alimentare cu energie electrică şi conectorul în formă de panglică. Nu lăsaţi cablurile să cadă peste componentele plăcii de bază!



Pasul 4. Marcaţi cu un creion partea din faţă a suporturilor de montare pentru a şti cum să le puneţi înapoi, apoi scoateţi-le din vechea unitate şi fixaţi-le în cea nouă.



Pasul 5. Reconectaţi cablul electric şi pe cel în formă de panglică. Verificaţi dacă l-aţi montat corect pe acesta din urmă. Linia roşie din partea de jos a cablului trebuie să se potrivească cu pinul 1 marcat pe eticheta unităţii.

Pasul 6. Reintroduceţi unitatea în cadru şi fixaţi-o cu şuruburi. Montaţi carcasa şi porniţi computerul. Acesta va începe să încarce programele şi vă va cere unele informaţii legate de noua unitate. Aceste informaţii se găsesc în manualul său de utilizare.

Procesoare

Procesorul este creierul computerului. Acesta stabileşte viteza cu care computerul poate procesa informaţii. Primul procesor – de tip *8086* – a fost introdus pe piaţă în 1978, iar mai târziu înlocuit de procesoarele *286*, apoi de *386* şi, în cele din urmă, de *486*. Cele mai recente procesoare se numesc *Pentium*. Fiecare generaţie de procesoare este mai puternică şi mai rapidă decât cea precedentă.

Plăci de bază

Computerele sunt construite pornind de la o placă mare cu circuite, denumită placă de bază. Aceasta conţine procesorul central, celelalte componente electronice ale computerului şi sloturile de extensie ale plăcilor suplimentare.

Plăcile de bază care folosesc versiunile iniţiale *8086* şi *286* au fost construite pe baza acestor procesoare. Modernizarea lor este dificilă chiar imposibilă. Până la apariţia versiunii *386*, cineva a venit cu ideea să ataşeze mai multe procesoare la o placă de bază. Acest lucru a făcut posibil ca firmele producătoare de computere să utilizeze o singură placă de bază pentru o întreagă gamă de procesoare *386* de la cel mai lent (de tip *386SX*) până la cel mai rapid – de tip *386DX*. Aceasta înseamnă că performanţele computerului pot fi acum îmbunătăţite fie prin schimbarea procesorului, fie prin ataşarea unui coprocesor matematic. Plăcile de bază ale computerelor care folosesc procesoare de tip *486* sau *Pentium* merg şi mai departe. Nu numai că puteţi schimba procesorul cu unul mai rapid din aceeaşi generaţie, ci puteţi trece chiar la următoarea generaţie de procesoare prin adăugarea unui microprocesor *Pentium Overdrive*.

Poate fi upgradat?

Mărirea vitezei computerului prin înlocuirea procesorului depinde de procesorul care este deja instalat.

● 8086 şi 286

Aceste tipuri de computere sunt imposibil de modernizat. Dacă nu vreţi să folosiţi programe Windows, sunt încă bune. În caz contrar, aveţi nevoie de cel puţin un procesor 486.

● 386

Aceste computere sunt livrate împreună cu o serie de procesoare. Dacă cel pe care îl aveţi este 386SX, puteţi mări viteza de realizare a calculelor matematice prin ataşarea unui coprocesor sau prin introducerea unui procesor 386 mai rapid. Există însă procesoare care pot înlocui sau pot fi ataşate la procesorul 386 existent, transformându-l într-unul 486.

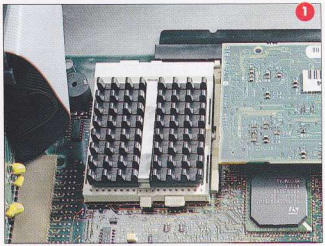
● 486 şi Pentium

O variantă de upgrade este înlocuirea procesorului mai lent 486 cu unul mai rapid. Procesoarele Pentium de 66Mhz sau de 133MHz pot dubla viteza calculatorului. Acelaşi lucru se întâmplă şi cu calculatoarele Pentium care pot fi modernizate cu procesoare Pentium mai noi şi mai rapide. Atât calculatoarele 486, cât şi cele Pentium sunt concepute pentru a folosi procesoare de modernizare speciale. Acestea se conectează la placa de sunet în locul procesorului existent sau într-un locaş liber, destinat cipului de modernizare. Cel mai des întâlnit este procesorul **Overdrive**, produs de firma Intel. Adăugarea unui astfel de procesor va dubla sau va tripla dimensiunea motorului computerului dumneavoastră.

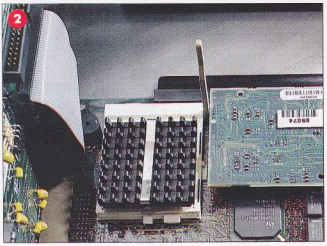
Majoritatea plăcilor de bază ale computerelor 486 sau Pentium pot face faţă vitezei produse de cipul **Overdrive**, astfel încât se va observa o creştere a performanţelor calculatorului dumneavoastră. Un computer 486 poate atinge performanţele unui Pentium prin folosirea unui cip **Overdrive** care îi va da un plus de rapiditate. Nu va funcţiona chiar ca un Pentium deoarece placa de bază nu a fost proiectată pentru a primi tot ceea ce îi transmite un procesor Pentium. Cipul **Overdrive 486-to-super-486** măreşte cu aproximativ 150% viteza computerului, unul **Overdrive 486-to-Pentium** îi va dubla performanţele. Un procesor **Pentium-to-superPentium** va mări viteza unui Pentium lent cu 60-70%.

Dublă verificare

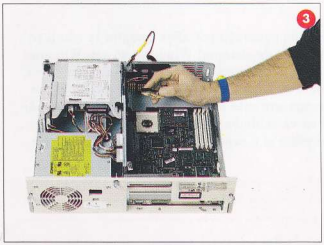
Având în vedere zecile de mii de combinaţii care s-au făcut între procesoare şi plăci de bază de-a lungul anilor, nu se poate garanta că o anumită procedură de upgrade este potrivită pentru computerul dumneavoastră sau nu. Înainte de a cumpăra un nou procesor, consultaţi producătorul computerului, ca şi compania de la care intenţionaţi să cumpăraţi componenta de upgradare sau înlocuire pentru a vedea dacă acesta se potriveşte sau nu cu sistemul pe care îl aveţi deja. Nu iniţiaţi procedura de modernizare înainte de a fi siguri că placa de bază va accepta noul procesor şi de a şti care sunt celelalte configurări interne pe care va trebui să le modificaţi.



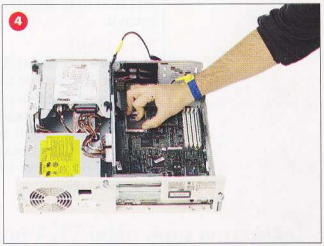
Pasul 1. **Procesorul sau unitatea centrală de procesare** CPU (Central Processing Unit) **este uşor de găsit, întrucât este cea mai mare componentă a plăcii de bază. Unitatea centrală de prelucrare este conectată la un soclu** ZIF (Zero Insertion Force) **pentru a putea fi uşor de manevrat.**



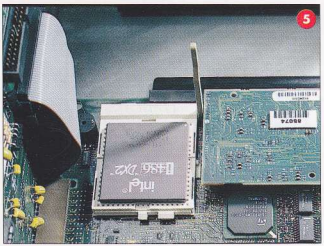
Pasul 2. **Ridicarea mânerului soclului ZIF eliberează procesorul astfel încât acesta va putea fi scos cu uşurinţă. În cazul în care computerul dumneavoastră nu are un soclu ZIF, folosiţi instrumentele de scoatere a unităţii centrale de prelucrare existentă.**



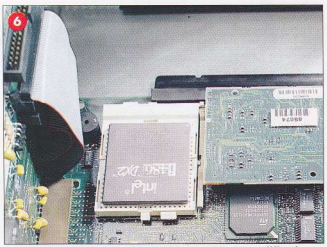
Pasul 3. **Scoateţi procesorul folosind instrumentul furnizat împreună cu noul procesor. Procesorul şi soclul trebuie să aibă un colţ marcat pentru a identifica poziţia pinului 1 al procesorului.**



Pasul 4. **Purtând o brăţară antistatică, introduceţi noua unitate centrală verificând dacă aţi inserat-o în locul potrivit. Placa de bază trebuie susţinută în cazul în care nu este inserată într-un soclu ZIF.**



Pasul 5. **Prin apăsarea mânerului, procesorul va fi aşezat în locul potrivit de pe placa de bază.**



Pasul 6. **După introducerea noii unităţi de prelucrare, modificaţi configurarea jumperelor pentru a adapta placa de bază la noua unitate. Computerul va recunoaşte astfel noul procesor atunci când îl veţi porni, iar programele vor rula mai rapid.**

Imaginile

Dacă doriți o îmbunătățire a afișării imaginilor, verificați placa video *VGA*. Aceasta convertește datele din computer în imagini afișate pe ecran. Plăcile mai noi au o putere de prelucrare suficientă pentru crearea imaginilor. Modernizarea plăcii *VGA* va duce la mărirea numărului de culori afișate, la o capacitate mai mare de a afișa detalii și la o capacitate mai mare de a lucra la rate mai bune de reîmprospătare. Înseamnă că ecranul va pâlpâi mai puțin. Nu uitați! Trebuie să verificați dacă monitorul poate suporta aceste îmbunătățiri.

Placa video

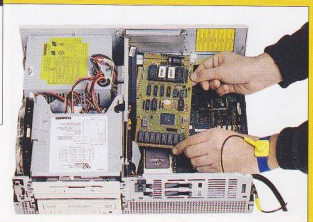
Majoritatea plăcilor video noi au memorie suplimentară proprie. Dacă placa are un soclu *DRAM* (*Dynamic Random-Access Memory*) liber, puteți adăuga un cip de memorie *DRAM* suplimentară. Numărul culorilor va crește, iar rezoluția imaginii afișate va fi mai bună. Trebuie să verificați mai întâi în instrucțiunile de folosire ale plăcii care este cipul de memorie potrivit.

Monitorul

Majoritatea monitoarelor din noile generații pot afișa imagini la rezoluții de 640 x 480 sau 800 x 600, folosite de sistemul Windows 95 sau Windows 98, și orice număr de culori. Dacă doriți rezoluții mai mari sau dacă vreți să profitați de avantajele unei rate de reîmprospătare superioare a plăcii grafice (cu cât rata de reîmprospătare este mai mare, cu atât scade pâlpâirea ecranului), ar fi mai bine să vă schimbați monitorul. Monitoarele de generație nouă au ecrane mai plate și o capacitate mai mare de control a afișării imaginii.

Instalarea unei plăci VGA noi

Pasul 1. Înlocuirea *plăcii video* este foarte simplă. Deconectați conectorul VGA aflat în spatele computerului și deșurubați șurubul de siguranță al plăcii. Scoateți placa din soclu.



Pasul 2. Conectați noua placă, verificând dacă a fost bine introdusă în soclu. Fixați șurubul de siguranță și reconectați monitorul. Citiți instrucțiunile plăcii pentru a-i configura *programele* și a profita la maximum de funcțiile pe care le oferă.

Multimedia

Dacă folosiţi mult capacitatea computerului de a reda sunete, veţi dori să îi îmbunătăţiţi partea de sunet. Majoritatea difuzoarelor livrate împreună cu computerul sau cu placa de sunet au calitatea unui radio portabil. Ar fi mai bine să cumpăraţi o pereche de difuzoare concepute special pentru computer. Acestea au mici amplificatoare interne, astfel încât capacitatea lor de redare nu este influenţată de puterea plăcii de sunet.

Plăcile de sunet

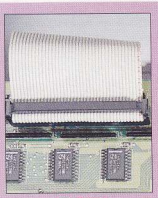
Plăcile de sunet moderne oferă o secţiune de sintetizare bună şi emit sunete realiste şi impresionante. Multe dintre ele au socluri pentru adăugarea procesoarelor şi a memoriei suplimentare care creează efecte speciale, reverberaţii şi ecouri sau controlează tonurile sofisticate. Dacă aceste lucruri vi se par importante, atunci modernizarea plăcii de sunet va fi utilă.

Unitatea CD-ROM

Poate că aveţi un model mai vechi de CD-ROM cu viteză dublă sau cvadruplă care este prea mică pentru rularea programelor software actuale. În acest caz, schimbarea ei cu o unitate cu viteza de 8 sau de 12 ori poate însemna că trebuie să aşteptaţi mai mult pentru afişarea imaginilor, sunetelor şi datelor transferate de pe discurile CD-ROM.

Deconectaţi *placa de sunet* existentă şi înlocuiţi-o cu una nouă. Rulaţi apoi programul de instalare al noii plăci.

Dacă doriţi o placă de sunet cu acelaşi tip de *interfaţă*, atunci modernizarea este foarte simplă. Deconectaţi-o, scoateţi-o pe cea veche şi introduceţi noua unitate CD-ROM în locul ei. Dacă noua unitate foloseşte un tip de interfaţă diferit, va trebui să adăugaţi şi un controller adecvat. Instalaţi unitatea CD-ROM de pe discul aferent.

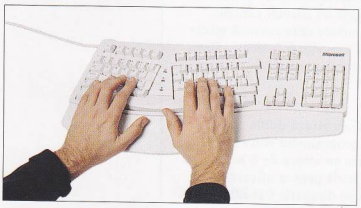


Unele plăci de sunet controlează şi *unitatea CD-ROM*. Verificaţi dacă acest lucru este valabil şi pentru noua placă şi asiguraţi-vă că aţi montat-o corect.

Puteţi îmbunătăţi *sunetul* prin conectarea unor boxe special concepute pentru computer. Acestea au amplificatoare interne, astfel încât capacitatea lor de redare nu este influenţată de puterea plăcii de sunet.

Intrări și ieșiri

Poate că tastatura dumneavoastră s-a uzat. Unele taste lipsesc, iar altele s-au înțepenit. Dacă funcționează normal, atunci o simplă curățare este suficientă. Dacă folosiți computerul foarte mult, încercați să găsiți tastaturi ergonomice, cum ar fi *Natural Keyboard* produsă de Microsoft. În loc de taste dispuse în linie dreaptă, această tastatură ergonomică de formă curbilinie se adaptează mai bine formei și poziției normale a mâinilor și va preveni încordarea mușchilor celor care o folosesc un timp îndelungat. De asemenea, această tastatură are taste speciale care simplifică foarte mult utilizarea sistemului Windows și a programelor care rulează sub acesta.



Noua *tastatură* se adaptează perfect formei mâinii și poziției brațelor.

Mouse-ul

Deși componentele mecanice ale unui mouse par proiectate să dureze la nesfârșit, suprafața bilei de mouse este în bună stare un an sau doi. În cazul în care cursorul se încăpățânează să rămână pe loc orice ați face cu mouse-ul și oricât de mult l-ați curăța, poate că este timpul să vă cumpărați unul nou.

Joystick-urile

Dacă doriți să folosiți computerul pentru jocuri, aveți nevoie de un joystick care să controleze jocurile mai pretențioase cum ar fi simulatoarele de zbor pentru care o tastatură simplă nu este suficientă. Conectați joystick-ul în portul serial din spatele computerului și rulați programul software aferent.

Ce nu se schimbă?

Unitatea de dischete de 3.5 inci trebuie înlocuită numai dacă vă face probleme, iar curățarea ei nu are efectul scontat. Același lucru se aplică și în cazul imprimantelor matriceale și al celor cu jet de cerneală. Dacă imprimanta mai veche funcționează și sunteți mulțumit de calitatea imprimării, nu aveți de ce să îi îmbunătățiți performanțele. Majoritatea imprimantelor laser au sloturi interne libere pentru adăugarea de memorie suplimentară. Suplimentarea memoriei va mări viteza de tipărire a acestor imprimante, dar va trebui să cumpărați cipuri de memorie special concepute pentru imprimanta respectivă.

Conectați *joystick*-ul la portul serial din spatele computerului și instalați programul livrat împreună cu el.

Înlocuiți vechea *imprimantă matriceală* sau cu jet de cerneală doar în cazul în care nu mai funcționează.

PICTURĂ ȘI DESEN

Desenarea rapidă

Dacă un începător ia loc pentru prima dată în fața unui computer, ce credeți că va încerca să facă mai întâi? Își va testa talentul la pictură și desen, desigur. Există tendința de a folosi PC-ul pentru a umple ecranul cu caricaturi, cu fețe ciudate – atunci când nu e prea bun la desen, sau pentru a realiza desene superbe – atunci când are talent.

Dacă unele programe sunt doar utile, cele pentru pictură și desen sunt și utile și distractive. Pentru copii și începătorii mai vârstnici, aceste programe constituie o metodă de a explora resursele sistemului Windows, dar și modul de utilizare a mouse-ului. Nimic nu sporește controlul asupra „rozătorului" mai mult decât încercarea de a trasa o linie dreaptă sau un cerc cu mâna liberă.

Dar pictura și desenul nu reprezintă doar o deconectare după ce v-ați încheiat ziua de muncă. Cu aceste programe puteți realiza ilustrații, imagini și grafice pentru documente cât se poate de serioase sau pentru activități cotidiene mai "ușoare". În prezent în reviste, ziare și la televizor suntem pur și simplu înconjurați de imagini create pe computer. De la simple figuri animate până la imagini magice, splendide, aproape imposibil de descris în cuvinte – toate sunt realizabile cu ajutorul programelor de pictură și desen care rulează pe PC-ul dumneavoastră.

Pachetele de programe pentru proiectare sunt, de asemenea, o componentă importantă a industriei contemporane. O mare parte din ce se produce sau se construiește – de la cea mai măruntă jucărie până la cea mai mare clădire – este la început un desen pe computer. Prin folosirea acestor instrumente, proiectanții pot experimenta o mulțime de variante până la alegerea design-ului optim.

Ei sunt obișnuiți să-și însuflețească rapoartele cu grafice și poze simple. Cu ajutorul ultimei generații de programe de desen și prezentare, oricine – indiferent de talent – poate realiza imagini de calitate foarte bună.

Pictura și desenul sunt două metode diferite de a crea imagini. Vă vom arăta în continuare care sunt diferențele între cele două programe și când trebuie folosite.

Acum puteți învăța mai multe despre toate programele de pictat și desenat.

Puteți lucra oricât de mult doriți fără să consumați hârtie, fără să vi se termine culorile sau fără să trebuiască să vă ascuțiți creioanele, singura barieră fiind cea a propriei dumneavoastră imaginații. ●

A picta și a desena

Dacă vă uitați cu atenție la o imagine, veți vedea că folosește mii de puncte minuscule – *pixeli* – pentru a compune o imagine.

Pictura și desenul au evoluat ca două modalități complet diferite de realizare a imaginilor pe computer. Pictura reprezintă acea cale artistică de a crea imagini care seamănă cu picturile adevărate și de a prelucra poze sau imagini scanate. Picturile vă oferă o gamă completă de efecte plastice, astfel încât puteți picta sau schița orice obiect doriți. Puteți porni de la imagini reale scanate și încărcate în PC-ul dumneavoastră și le puteți modifica foarte ușor. Totodată, puteți produce efecte spectaculoase folosind trucuri de mixare și filtrare.

Altfel spus, desenul este folosit pentru realizarea unor imagini, grafice și proiecte preponderent tehnice. Tot ce vedeți este alcătuit dintr-o îmbinare de linii drepte, curbe, pătrate, cercuri, dreptunghiuri și elipse. Un program de desen poate realiza imagini de desene animate, dar el nu vă va permite să o recompuneți pe Mona Lisa pe ecranul computerului dumneavoastră. Dar vă permite realizarea unor ilustrații, grafice și desene artistice care pot fi folosite în documente pentru acasă sau serviciu, indiferent de talentul dumneavoastră la desen.

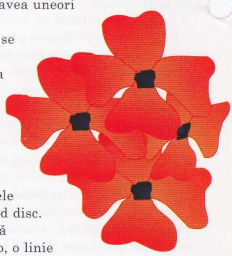
Imagini și vectori

Programele Paint realizează imagini care arată ca pozele sau picturile reale.

Dacă o imagine arată ca o poză, atunci este vorba de o imagine bitmap. Fiecare punct sau pixel de culoare primește un cod care comunică PC-ului culoarea sa și locul unde se află pe ecran. Calitatea sau rezoluția imaginii depinde în totalitate de numărul de puncte (sau *pixeli*) folosite pentru a compune imaginea; cu cât sunt mai mulți *pixeli* pe centimetru pătrat, cu atât va fi mai bună calitatea imaginii.

O poză care umple ecranul, cu o rezoluție normală pentru Windows, va fi formată din 600 de rânduri a câte 800 de puncte (în total aceasta înseamnă aproape 1/2 de milion de *pixeli*) și, pentru că fiecare *pixel* este codificat în fișierul imaginii, rezultă că acestea pot fi foarte mari; ele pot avea uneori chiar câțiva Mb.

Imaginile create cu programele de desenare se numesc fișiere vectoriale și stochează datele într-un fel complet diferit. Ele tind să arate ca desenele animate sau ca graficele. Dacă ați desenat un pătrat pe ecran, ceea ce se stochează în memoria computerului sunt date privind dimensiunea, poziția și culoarea pătratului. Descrierea unui pătrat sau cerc mare nu ocupă un spațiu de fișier mai mare decât câțiva *pixeli* de imagine, astfel că fișierele vectoriale ocupă mult mai puțin spațiu pe hard disc.



Programele vectoriale oferă rezultate mai puțin spectaculoase din punct de vedere artistic și sunt mai potrivite pentru realizarea unor lucrări simpliste, cum sunt graficele.

Deoarece fiecare element desenat se stochează separat în fișier – un pătrat aici, o curbă acolo, o linie dreaptă dincolo – chiar și după ce ați terminat desenul puteți alege oricare dintre elemente și puteți să-i schimbați culoarea, poziția și dimensiunea sau îl puteți șterge de tot fără a se modifica vreun alt element din imagine.

Ce vă trebuie

Programele de pictat pot rula pe oricare PC dotat cu sistem Windows. Cu cât este mai rapid procesorul PC-ului și cu cât are memoria mai mare, cu atât mai repede se vor realiza pe ecran modificările pe care le faceți. Dacă urmează să lucrați regulat cu aceste programe, atunci trebuie să vă cumpărați un monitor cu ecran mare, cu înaltă fidelitate, și o placă video rapidă.

Hewlett Packard – soluţia ideală pentru biroul dumneavoastră!

HP LaserJet 1100 A

Imprimantă • Copiator • Scanner

Foarte uşor, doar prin adăugarea modulului de scanare, vă puteţi transforma imprimanta HP LaserJet 1100 intr-un echipament multifuncţional – HP LaserJet 1100 A Imprimantă • Copiator • Scanner. Obţineţi calitate excepţională, dar faceţi şi economie, numai cu tonerul original HP. Pentru informaţii suplimentare, vă rugăm contactaţi partenerii autorizaţi.

HEWLETT PACKARD
Expanding Possibilities

PRINT COPY SCAN All in One

HP LASERJET 1100A
IMPRIMANTA • COPIATOR • SCANNER

- ALSYS DATA (Bucureşti), tel: 411 26 26
- ANOMIS BIT (Craiova), tel: 051 41 70 22
- AT COMPUTER (Cluj-Napoca), tel: 064 - 19 42 13
- BLUE RIDGE INTL COMPUTERS (Bucureşti), tel: 210 68 28
- CINOR (Bucureşti), tel: 315 75 92
- DECK COMPUTERS INTERNATIONAL (Bucureşti), tel: 210 44 50
- ELECTROORIZONT (Tg-Mureş), tel: 065 - 16 88 07
- ETA 2U (Timişoara), tel: 056 - 22 02 87
- FLAMINGO COMPUTERS (Bucureşti), tel: 222.44 80
- FORTE SYSTEMS (Constanta), tel: 041 - 69 81 03
- MICROINFORMATICA (Cluj-Napoca), tel: 064 - 43 83 28
- 2NET COMPUTER (Braşov), tel: 068 - 41 80 00
- PROCONS (Brăila), tel: 039-67 46 24
- PRODUCTON (Bucureşti), tel: 410 80 70
- Q TRADING SRL (Bucureşti), tel: 092 50 86 38
- RADIX (Bucureşti), tel: 411 85 85
- RADIX (Iaşi), tel: 032 21 04 23
- SISTEM (Braşov), tel: 068-31 86 63

Zoom

În caz că folosiţi instrumentul de mărire *Zoom* pe o imagine de computer, atunci calitatea imaginii afişate va scădea. Dacă măriţi din ce în ce mai mult, veţi vedea în final punctele din care este alcătuită imaginea – la fel ca atunci când vă uitaţi într-un ziar cu o lupă puternică. Dar dacă măriţi sau micşoraţi un desen vectorial, atunci PC-ul recalculează poziţia şi dimensiunea pătratelor, a liniilor şi a cercurilor din imagine.

Un desen vectorial trebuie să arate *uniform* indiferent cât de mult îl măriţi, adică nu trebuie să depindă de cât de mult a fost mărit.

Astfel că, dacă folosiţi efectul *Zoom* pe un desen vectorial, imaginea va fi recalculată şi va fi afişată sau tipărită la cea mai înaltă fidelitate pe care o poate oferi PC-ul.

Afişaţi rezultatul

Dacă doriţi să prelucraţi imagini şi fotografii şi doriţi să le faceţi să arate perfect, veţi avea nevoie de cea mai bună rezoluţie pe care o poate realiza PC-ul dumneavoastră. Apelaţi *Windows Display* şi asiguraţi-vă de faptul că setarea pentru culoare este măcar *High Colour* (16 biţi) pentru a obţine calitatea fotografică a afişării.

Deoarece măriţi numărul de culori afişate pe ecran, veţi vedea că PC-ul dumneavoastră reacţionează mult mai încet. Dacă realizaţi o mulţime de desene trebuie să vă cumpăraţi un accelerator grafic.

Dacă veţi mări cantitatea de memorie RAM a PC-ului sau memoria video, veţi mări viteza de reacţie a sistemului.

Afişarea imaginii

Toate imprimantele reproduc imagini pe hârtie la o calitate rezonabilă.

Performanţele imprimantelor se îmbunătăţesc mereu, dar în orice caz, ele nu vor tipări documentele la o calitate atât de bună ca a revistelor tipărite în tipografie. Acestea fiind spuse, trebuie să precizăm că imprimantele cele mai noi cu jet de cerneală pot realiza documente tipărite la calitate apropiată de cea fotografică. Dacă doriţi ca documentul să fie tipărit impecabil, mergeţi la o firmă de *prepress* care va putea să vă tipărească la standardele dorite. Tipărirea profesională a unui document se realizează numai la tipografie.

Instrumente de pictat

Un exemplu de program clasic de desenare este *MS Paint*. Când deschideţi un document nou în *Paint*, pe ecran apare foaie goală de hârtie. Apăsaţi pe *iconul-creion* şi începeţi să desenaţi apăsând butonul stâng al mouse-ului şi plimbându-l pe suprafaţa de desenare. Jucaţi-vă cu mouse-ul până vă obişnuiţi. Odată deprins procedeul, începeţi să exersaţi cu *iconul-pensulă*. De această dată, veţi putea alege dimensiunile şi formele tuşei pentru pensulă. Fiecare tuşă are utilitatea ei. Apăsaţi pe pensula cu cârlig şi studiaţi efectul caligrafic pe care-l dă curbelor.

V-aţi dorit vreodată să deveniţi un artist de graffiti la domiciliu şi să nu fie necesar să faceţi curăţenie după aceea? Atunci apăsaţi pe *iconul-spray*. Puteţi alege între cele trei variante pentru spray. Cea cu amprentă mai mică este echivalentă cu pulverizarea cu un spray aflat aproape de hârtie – are un jet mic, dar foarte închis la culoare. Trecerea la variantele mai mari este echivalentă cu mărirea distanţei de la care se pulverizează vopseaua. Se obţine o suprafaţă de difuzie mai mare, dar o intensitate mai mică a culorii.

Şi, la fel ca la spray, cu cât ţineţi mai mult doza într-o anumită poziţie, cu atât va curge mai multă vopsea. Încercaţi să mişcaţi doza de-a lungul ecranului, la început mai lent şi apoi mai repede.

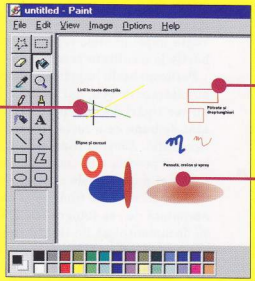
Plin sau cu contur

Când desenaţi un poligon sau o elipsă, puteţi să le simbolizaţi sub formă de contur. Puteţi colora linia de contur sau puteţi colora numai interiorul formei geometrice desenate. Adică puteţi desena şi o formă colorată fără contur. Culoarea liniei este întotdeauna culoarea de prim-plan; ceea ce trebuie dumneavoastră să faceţi este să alegeţi o culoare de umplere prin schimbarea culorii de fundal.

Linii, curbe, pătrate şi cercuri

Cercurile, elipsele, pătratele şi dreptunghiurile – adică tot ce înseamnă linie dreaptă sau curbă perfectă – sunt foarte uşor de realizat în Paint deoarece acesta are butoane speciale pentru fiecare din forme.

Pentru a desena *linii drepte*, folosiţi butonul Line **(linie) şi alegeţi-i grosimea. Aşezaţi** cursorul-reticul **în punctul de pornire al liniei. Cu degetul pe butonul mouse-ului, mişcaţi-l şi pe ecran apare o linie. Cu degetul pe buton, puteţi modifica linia, lungind-o sau scurtând-o. Pentru a obţine un colţ perfect, eliberaţi butonul şi apăsaţi-l din nou pentru a începe o linie nouă de la sfârşitul primei linii. Pentru a obţine linii perfect orizontale, verticale sau înclinate la 45 de grade, apăsaţi tasta** Shift **în timp ce trasaţi linia.**



Pentru a desena *dreptunghiuri şi pătrate*, daţi clic pe ecran în locul în care doriţi să se afle unul din colţurile dreptunghiului. Apăsaţi pe butonul Rectangle **(dreptunghi) şi trageţi de cursorul transversal; pe ecran veţi obţine un dreptunghi. Dacă ţineţi tasta** Shift **apăsată, pe ecran vor apărea pătrate în loc de dreptunghiuri. Instrumentul *elipsă* funcţionează după acelaşi principiu. Apăsaţi pe butonul** Elipse **şi trageţi de cursor transversal pe ecran pentru elipse mai largi, sau trageţi de cursor longitudinal pentru elipse mai înguste. Apăsarea tastei** Shift **va transforma elipsele în cercuri.**

Eas

Scrieţi!

Adăugarea textului este simplă. Apăsaţi pe butonul text şi apoi vizualizaţi spaţiul pe care îl veţi umple cu text – de obicei o zonă lungă şi îngustă; acum puteţi scrie cuvintele. Apăsaţi pe butonul din dreapta al mouse-ului şi apelaţi meniul *Text* pentru a modifica dimensiunea caracterelor. Când sunteţi satisfăcuţi de textul dumneavoastră, apăsaţi pe orice altă tastă din meniul de instrumente. Această operaţie va plasa textul permanent în imaginea dumneavoastră. Nu uitaţi! Îndată ce aţi ieşit din ecranul de text, cuvintele devin parte componentă a imaginii la fel ca scrisul de pe un desen. Dacă doriţi să faceţi o modificare ulterioară, va trebui să ştergeţi cuvintele şi să le înlocuiţi.

Modificări

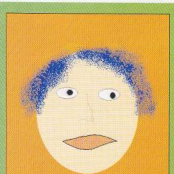
Dacă un colţ este prea încărcat sau aţi făcut mici greşeli, puteţi să vă corectaţi imaginea cu ajutorul instrumentului de şters. Acesta şterge orice contur la fel ca o radieră obişnuită. Pentru zone mai întinse apăsaţi pe instrumentul de şters mare. Pentru corecturile mai fine folosiţi una dintre variantele mai mici ale instrumentului de şters. Pentru corecturi extrem de fine măriţi imaginea folosind *Zoom* din meniul *View*. Simbolul vă arată unde vă aflaţi în imagine. Puteţi folosi şi creionul pentru a corecta unii pixeli separaţi.

Hopa !!!!

Puteţi folosi radiera pentru a corecta un desen, dar greşelile simple pot fi eliminate din start. Să zicem că desenaţi o linie şi a ieşit prea lungă. Dacă ţineţi încă apăsat butonul din stânga al mouse-ului, apăsarea butonului drept va determina ştergerea liniei pe care tocmai aţi desenat-o. Acum puteţi începe de la capăt.

Dacă aţi desenat linia şi aţi ridicat degetul de pe butonul mouse-ului şi vedeţi că linia nu este corespunzătoare, atunci apelaţi *Undo* din meniul *Edit* (sau apăsaţi *Control-Z*). *Undo* va anula ultima comandă. Puteţi folosi această funcţie pentru a şterge ultimele trei modificări făcute desenului dumneavoastră.

PROIECT EasyPC



Folosiţi instrumentul **Elipse** pentru a desena un cerc plin. Veţi folosi culoarea pielii dacă accesaţi comanda **Edit Colour** şi introduceţi valorile: 20 pentru tonalitate, 200 pentru contrast şi 210 pentru luminozitate.

Cu instrumentul **Elipse** desenaţi un ochi (nu uitaţi să schimbaţi culorile din prim-plan şi fundal) şi adăugaţi un cerc negru pentru pupilă. Selectaţi ochiul, apăsaţi **Control-C** pentru a-l copia şi apoi **Control-V** pentru a transpune copia pe ecran. Mutaţi ochiul în poziţia corectă; dacă ochiul devine roz, aceasta se întâmplă deoarece vă aflaţi încă în **modul-transparent**.

Folosiţi instrumentul **Curve** (Curbă) pentru a contura buza de sus şi pe cea de jos. Alegeţi o culoare potrivită şi folosiţi vopseaua de culoare roşie pentru a colora gura. Dacă toată faţa îşi schimbă culoarea, înseamnă că liniile buzelor nu se intersectează unde trebuie. Folosiţi **Undo** pentru a şterge culoarea, găsiţi locul unde există problema (folosiţi **Zoom** dacă este nevoie) şi uniţi capetele liniei cu o linie subţire. Acum este momentul în care se foloseşte instrumentul **Freehand** (Desenare liberă). Desenaţi nasul cu creionul sau pensula – cum vă convine mai bine – şi desenaţi părul cu **Spray-ul**. Acum puteţi folosi toate celelalte instrumente pentru a colora fundalul.

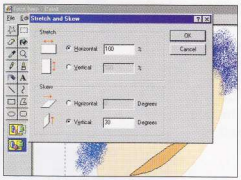
Să ne jucăm cu imagini

Copierea

Puteți copia porțiuni din alte imagini prin lipirea fragmentului dorit în dosarul cu clipuri pentru Windows și transferând apoi copia în desenul dumneavoastră. Nu uitați că foarte multe programe au colecții vaste de imagini gata pregătite – ca figuri animate și ca fundaluri pe care dumneavoastră să le puteți folosi în desenele ce le veți face.

De îndată ce ați desenat ceva, aveți încă la dispoziție un set întreg de instrumente cu care să modificați ceea ce ați realizat. Puteți modifica toată imaginea sau puteți selecta doar o parte pentru modificări folosind butoanele de selectare. După dorință, puteți șterge sau copia anumite fragmente ale desenului; încercuiți doar fragmentul respectiv și folosiți *Copy* sau *Cut*, după care folosiți *Paste*. Veți vedea în colțul din stânga sus al imaginii o copie nouă pe care o puteți plasa oriunde doriți. Prin apăsarea repetată a tastelor *Control-C*, puteți folosi comanda *Paste* ca pe o ștampilă de cauciuc.

Programul *Paint* vă oferă un efect interesant de *plasare/transfer*. Copiați și transferați un element în desenul dumneavoastră, dar țineți apăsată tasta *Shift* în timpul mișcării. *Paste* va lăsa o urmă oriunde vă mișcați. Puteți inversa o imagine sau o puteți roti cu *Flip/Rotate*. Inversarea este operația prin care imaginea se reflectă ca într-o oglindă, iar rotația o răsucește în jurul axei proprii.



Mărire și micșorare

Orice fragment al desenului poate fi mărit sau micșorat pe orizontală sau verticală. Pentru aceasta trasați mai întâi un contur în jurul lui cu ajutorul instrumentelor de selectare. Veți vedea un dreptunghi desenat cu linie punctată și cu mici mânere pătrate la colțuri și în centrul fiecărei laturi. Plasați cursorul pe mâner și folosiți mouse-ul pentru a lărgi sau pentru a micșora imaginea. Dacă folosiți mânerele din colțuri, puteți lărgi sau micșora elementul fără a se distorsiona forma acestuia. Același lucru se obține folosind meniul *Stretch/Skew*, de această dată introducând – ca cifră – noua dimensiune. Din acest meniu – indicat în stânga – puteți să înclinați obiectul prin mărirea sau micșorarea sa longitudinală sau transversală.

Culoare de *prim-plan* pentru desen.

Suprapunerea

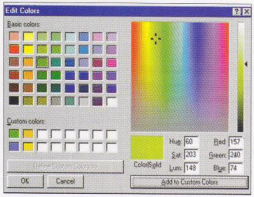
Comenzile *Cut* și *Paste* vor prelua un fragment de desen împreună cu fundalul respectiv și îl vor plasa în altă parte a imaginii. Dar atunci este evident că va exista o suprapunere de imagini. Cu toate acestea, când copiați o imagine sau un element pe un fundal mat, puteți face ca acel fundal să devină complet transparent. Apoi, când veți face transferul, nu veți mai vedea suprapunerile de imagini.

Culoare de *fundal* pentru hârtie și umpleri.

Culorile

Cu ajutorul programelor de desen puteți controla atât culorile din prim-plan, cât și pe cele din fundal și le puteți schimba pe măsură ce progresați. Culoarea de prim-plan este culoarea din tubul de vopsea – este culoarea hârtiei pe care lucrați. Culoarea de fundal fixează și culoarea folosită pentru umplerea pătratelor și a cercurilor. Când folosiți ștergătorul pentru a șterge ceva, culoarea de fundal apare de sub culoarea de prim-plan ștearsă.

În majoritatea programelor – aici folosim *MS Paint* – vă alegeți culoarea de prim-plan apăsând pe tubul de vopsea cu butonul din stânga al mouse-ului. Pentru a alege o nouă culoare de fundal, apăsați pe tubul de vopsea cu butonul din dreapta al mouse-ului.



Vă puteţi crea culorile proprii în MS Paint, folosind *Define Custom Colours* în Edit Colours **din meniul** Options.

În programul *MS Paint* aveţi la dispoziţie un set de 28 de tuburi de vopsea. Puteţi să amestecaţi culorile cu *Edit Colours* din meniul *Options*. Astfel veţi avea încă 20 de tuburi de culori pentru desenare. Apăsaţi pe *Define Custom Colours* şi alegeţi dumneavoastră o culoare uzuală parcurgând setul de culori până la găsirea celei dorite. Puteţi să o folosiţi imediat sau salvaţi sub formă de tub de vopsea pentru culoarea de bază pe care o puteţi utiliza în orice moment.

Adăugaţi alb sau negru

Pentru a închide sau a deschide o culoare, apăsaţi *Define Custom Colours* şi mutaţi butonul *Shade* (umbră) de sus în jos. Este ca şi cum aţi mai adăuga alb sau negru în culoarea respectivă.

Alegeţi o culoare

Dacă doriţi să potriviţi perfect culorile din desen, atunci apăsaţi pe butonul *Pick colour* (pipeta). Acum aşezaţi vârful pipetei pe culoarea dorită. Selectaţi o culoare apăsând cu butonul mouse-ului pe mostra dorită, iar tubul dumneavoastră de vopsea se va umple automat cu această culoare.

Desene pentru copii

Copiii se pot plictisi relativ repede de programele de desen, dar dacă doriţi să stimulaţi de timpuriu interesul lor pentru artele plastice pe computer, puteţi încerca un program creat special pentru copii. O posibilitate ar fi *Microsoft Creative Artist*. Programele pentru copii au tot felul de completări simpatice, stimulative şi folosesc multimedia, astfel că sunetele vor fi ataşate imaginilor, iar desenele animate simple pot fi realizate uşor de tot.

Dacă doriţi, puteţi inversa culorile şi veţi obţine versiunea *negativă* a desenului dumneavoastră.

Scurtătură

Pentru a folosi culoarea de fundal în timp ce desenaţi, apăsaţi butonul drept al mouse-ului.

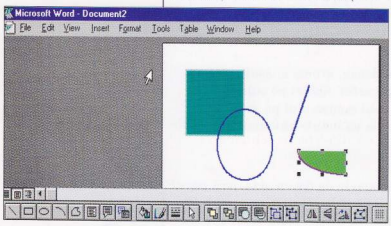
Desenarea

Deşi programele de desen au multe funcţii pe care le are şi *MS Paint*, există şi câteva diferenţe semnificative. Imaginile create cu programele de desen au foarte multe forme – elemente complet separate care prin alăturare creează un desen. În loc să pictaţi pe o hârtie, puteţi desena forme compuse din linii, curbe, cercuri, pătrate. Toate vor fi desenate pe un fond colorat. În *MS Draw* aceste forme se numesc "obiecte". Ele sunt de obicei linii, curbe, triunghiuri, poligoane, cercuri şi pătrate.

Unul din avantajele programului *MS Draw* este că puteţi să reveniţi asupra desenului chiar dacă el este considerat ca variantă finală şi puteţi muta elemente separate, puteţi schimba ordinea în care sunt aşezate unul peste celălalt şi puteţi adăuga elemente noi.

Programele de desenare construiesc imagini folosind un număr de diverse forme sau *obiecte*.

Ecranul pentru desen este identic cu cel pentru pictură. Astfel, în partea laterală aveţi uneltele de desenat, iar în partea de jos sunt tuburile de vopsea, deşi acestea se numesc acum culori de linii şi de umplere. Realizaţi un cerc – în acelaşi fel ca în *MS Paint* – şi umpleţi-l; mai desenaţi apoi încă două cercuri. Acum, dacă alegeţi unul dintre cercuri din trusa cu instrumente, îl puteţi mişca pe ecran şi îl puteţi modifica după dorinţă. Indiferent dacă îl lungiţi, îl micşoraţi, îl turtiţi sau îi schimbaţi culoarea – doar obiectul selectat va fi afectat de aceste modificări.



De la A la B

În loc să folosiţi mişcarea mouse-ului pentru a desena pe foaia de hârtie de pe ecran, în *MS Draw* fixaţi doar capetele liniei. Apăsaţi pe butonul linie şi apoi în orice loc de pe ecran – acela va fi capătul *A* al liniei. În continuare, mişcând mouse-ul, linia va fi desenată automat până la cursor. Apăsaţi din nou butonul mouse-ului: aţi fixat capătul *B* al liniei.

Cu ajutorul programului *Draw* puteţi modifica oricând acele puncte. Folosiţi butonul săgeată şi apăsaţi pe linie. O puteţi muta, îi puteţi schimba capetele, culoarea, grosimea, sau o puteţi chiar transforma într-o linie punctată.

Creaţi o stea, faceţi-i o *copie* şi coloraţi-o. Apăsaţi pe copie şi poziţionaţi-o în spatele originalului.

Cercuri, triunghiuri şi pătrate

Acelaşi procedeu este valabil şi pentru celelalte "obiecte" din *MS Draw*. Când le creaţi, computerul primeşte informaţii despre forma şi culoarea obiectului. PC-ul foloseşte aceste instrucţiuni pentru a recompune desenul dumneavoastră de fiecare dată când îl apelaţi.

Layer peste layer

La fel ca într-o imagine stratificată, ceea ce vedeţi la sfârşit depinde de ordinea în care elementele se poziţionează unul deasupra celuilalt. De fiecare dată când desenaţi un obiect, el va fi plasat automat deasupra a ceea ce este deja desenat pe hârtie. Dar puteţi schimba ordinea în care sunt stratificate obiectele prin folosirea comenzilor *Send to Front* (trimite în faţă) sau *Send to Back* (trimite în spate) din meniurile *Edit*.

Grile

Dacă realizaţi grafice sau desene cu caracter tehnic, este esenţial să plasaţi blocuri sau alte obiecte în linie dreaptă. Desenul cu mâna liberă este în acest caz foarte dificil, aşa că *MS Draw* vă oferă o grilă care să vă ajute să lucraţi. Grila este necesară ca referinţă pentru că pe o astfel de foaie se lucrează ca pe o coală cu pătrăţele. La caietul cu pătrăţele grila este imprimată pe hârtie, iar la *MS Draw* pătratele apar doar pe monitorul dumneavoastră. Astfel vă puteţi asigura că liniile şi coloanele încep şi se sfârşesc unde trebuie. Dar poate că încă nu sunteţi suficient de satisfăcuţi de felul în care funcţionează mouse-ul chiar şi cu ajutorul liniilor grilei. Atunci daţi clic pe "*Snap to Grid*". Pe măsură ce desenaţi, computerul va poziţiona automat liniile pe grilă, încât chiar şi cu un control mediu al mouse-ului, totul va fi poziţionat întotdeauna corect.

Grupurile

Deseori aveţi nevoie de mai multe obiecte care să se comporte ca şi cum ar fi unul singur. Puteţi obţine acest efect grupând obiectele. Cu tasta *Shift* apăsată, daţi clic cu mouse-ul pentru a selecta toate obiectele pe care vreţi să le grupaţi. Acum alegeţi *Group* din meniul *Draw*. Încercaţi să mişcaţi grupul şi veţi vedea că toate elementele sale se deplasează unitar. Toate operaţiile pe care le puteţi face cu un singur obiect – mişcare, redimensionare, copiere, stratificare, schimbarea culorii – le puteţi face şi cu un grup.

Aţi creat, poate, un grup ca să mutaţi un fragment întreg al desenului dintr-o parte în alta. Acum, dacă doriţi să faceţi schimbări în cadrul grupului, descompuneţi-l în elementele sale separate apăsând *Ungroup*.

Adăugaţi text

Spre deosebire de *MS Paint*, care transforma textul în parte componentă a imaginii, *MS Draw* tratează textul ca entitate separată – la fel ca un procesor de texte. Puteţi introduce în desen cuvinte şi le puteţi schimba dimensiunea, caracterul şi culoarea. Puteţi alinia cuvintele la stânga, la dreapta sau le puteţi centra în pagină. Cel mai mare avantaj este că puteţi reveni asupra textului oricând doriţi.

Stiluri de linii

În *MS Draw* puteţi schimba grosimea şi stilul liniilor. Nu sunteţi limitaţi la linia continuă; puteţi realiza la fel de uşor o linie punctată sau una întreruptă prin selectarea stilului acestora din meniul *Line Style*.

Desen cu mâna liberă

MS Draw vă pune la dispoziţie şi un instrument de desen cu mâna liberă, care funcţionează la fel ca şi creionul din *MS Paint*. Pe măsură ce desenaţi, acest instrument vă compune formele geometrice folosind o mulţime de linii scurte.

Ce program de desen alegem

Deoarece desenul este o modalitate atât de comodă de realizare a ilustraţiilor şi a graficelor pentru diverse rapoarte, veţi descoperi deseori că bazele de date, tabelele şi procesoarele de text de calitate sunt dotate cu o aplicaţie grafică de un anume tip. Exemplele de desene de aici au fost realizate cu **MS Draw** care este inclus în multe programe Microsoft. Există numeroase programe autonome pentru desen şi instrumente pentru rapoarte de afaceri, care folosesc tehnici de desenare pentru realizarea graficelor şi a imaginilor necesare. Acestea pot fi tipărite sau pot fi folosite pentru prezentări pe computer. Există mai multe programe complexe de desenare, dar verificaţi dacă ele stochează imaginile într-un format pe care îl pot utiliza celelalte programe Windows pe care le aveţi.

O DILEMĂ DE CÂND LUMEA

DE CE NU POATE O IMPRIMANTĂ SĂ PRINTEZE LA O CALITATE DE EXCEPȚIE ÎN ALB-NEGRU, AȘA CUM O FACE COLOR?

SOLUȚIA XEROX

XEROX NC60 ÎȚI OFERĂ O CALITATE COLOR ȘI ALB-NEGRU DE EXCEPȚIE, CU ACEEAȘI IMPRIMANTĂ.

NOI O NUMIM "SPECIAL COLOR".

ÎNTREȚINEȚI CONVERSAȚIA. ÎMPĂRTĂȘIȚI-VĂ CUNOȘTINȚELE.

DIGITAL THE DOCUMENT COMPANY
XEROX

XEROX®, "The Document Company. X-digital® și "Întrețineți conversația. Împărtășiți-vă cunoștințele." sunt mărci înregistrate ale firmei Xerox.

Imprimanta laser print Xerox NC 60 folosește "special color" pentru a analiza în detaliu fiecare pagină cu fotografii, texte și grafice. Ea face automat setările optime pentru a reproduce atât textura și calitatea originală a fotografiei, cât și acuratețea tabelelor, graficelor și textelor conținute pe aceeași pagină. În fapt, imprimanta color NC60 e atât de performantă încât este considerată cea mai bună imprimantă din clasa sa. Adaugă printarea alb-negru cu o viteză de 16 ppm, și vei avea imprimanta de birou totală. Dacă documentele tale necesită printare alb-negru, color sau chiar de pe Web și vrei mai multe soluții inteligente, vizitează-ne la adresa www.xerox-emea.com sau sună la cel mai apropiat distribuitor Xerox:

Ager Business Tech*: 01 335 7303; Alfasoft: 064 197 586; Arexim: 01 311 1676; Computerland: 01 336 25 95; Mig Invest*: 01 323 2149; Omnilogic BGS*: 01 303 3112; Promotional Interservice*: 01 322 6640; Rom Team Solutions*: 01 311 0851; RTC: 01 222 3986; Scop Computers: 01 310 3591; Sprint: 044 110 700; Top Edge*: 051 413 193

* Authorized Service Provider

PORTABILE

Înainte!

A obține performanță de la un computer nu înseamnă neapărat a lucra cu monitoare cu ecrane uriașe sau cu hard discuri imense. Pe piață există o întreagă generație de computere *notebook* care sunt subțiri, ușoare și nu ocupă mai mult spațiu decât o carte mai groasă.

Aceste computere portabile au puterea și oferă facilitățile de care dispun cele mai performante computere desktop. De la procesare de text la prelucrare de imagini, de la foi de calcul la prezentări, *notebook*-urile pot face exact aceleași lucruri ca și desktop-urile.

Deși sunt mai scumpe decât acestea din urmă, prețurile *notebook*-urilor au început să scadă, ele nemaifiind un apanaș al directorilor. Din ce în ce mai mulți oameni își doresc un astfel de computer care să le permită să lucreze și în afara orelor de program sau pe care să îl folosească în locul unui computer voluminos.

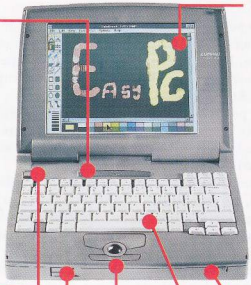
Computerele *notebook* ocupă atât de puțin spațiu, încât pot fi instalate oriunde în casă: într-un birou mic, în camera de zi sau chiar în bucătărie, în cazul în care doriți să pregătiți rețeta favorită stocată pe computer. *Notebook*-ul poate fi transportat oriunde, deoarece funcționează pe bază de baterii reîncărcabile. Puteți continua să vă scrieți scrisorile în tren sau să vă faceți socotelile în autobuz. Un *notebook* vă dă libertatea de mișcare totală.

Adăugați un modem și obțineți un sistem de comunicații portabil care vă poate pune în legătură cu tot restul lumii. Mesajele nu se pierd niciodată, oamenii știu unde să vă contacteze, iar dumneavoastră puteți comunica simplu și ieftin cu familia, prietenii și colegii despre ce vi se întâmplă când sunteți plecați. Puteți primi și trimite fișiere din orice loc v-ați afla. Toate acestea prin intermediul unui sistem micuț care încape într-o servietă.

Deși computerele *notebook* nu sunt decât computere care încap într-o cutie mică, ele se vând cu diferite accesorii și metode de lucru care le diferențiază de desktop-uri. În acest număr al revistei Easy PC se explică diferitele caracteristici pe care le au computerele *notebook* și vi se arată cum să îl alegeți pe cel care vi se potrivește cel mai bine. Apoi vă vom arăta cum să îl folosiți la maximum, cum să-l păstrați în stare de funcționare cât mai mult timp, cum să-l protejați împotriva riscurilor și ce trebuie să faceți cu fișierele după ce ați ajuns acasă. ●

Portabilul dumneavoastră

Computerul portabil are o multitudine de componente aşezate într-un spaţiu extrem de redus. Există foarte multe opţiuni şi niveluri de putere de calcul, însă funcţiile de bază sunt cam aceleaşi la majoritatea computerelor *notebook*. Ele au aceeaşi gamă de procesoare ca şi computerele desktop: de la 486 la Pentium. Sunt special create pentru a fi portabile şi consumă mai puţină energie decât procesoarele din computerele desktop. Orice computer *notebook* bun rulează Windows 95 şi o suită alcătuită dintr-un program de procesare a textelor, o bază de date şi o foaie de calcul (exemple: *MS Works* sau *MS Office*).



Asemenea ledurilor (luminiţelor) care arată că un computer este activ sau că unitatea de dischetă este în funcţiune, notebook-urile au *indicatoare* care arată că bateria este aproape descărcată sau că se află în standby **la un moment dat. Modul** standby **vă permite să plasaţi computerul în stare de consum energetic redus, fără a fi nevoie să părăsiţi aplicaţia. Ca funcţie de economisire a energiei electrice, modul** standby **este util atunci când faceţi pauze scurte. Veţi şti că vă aflaţi în** standby **în momentul în care, în funcţie de modelul pe care îl aveţi, computerul va emite un sunet caracteristic, ecranul se va goli sau indicatorul** Power/Standby **va pâlpâi.**

***Ecranul* are o rezoluţie de 640x480, acceptabilă pentru orice tip de lucrare, iar dimensiunile sale variază între 9 şi 11 inci. Un ecran alb-negru este suficient pentru o simplă procesare de text. Majoritatea ecranelor color afişează 256 de culori, deşi cele mai bune dintre ele merg până la 65.000 de culori. Ecranele portabilelor mai scumpe folosesc o tehnologie îmbunătăţită cu o rezoluţie de 800 x 600 pentru lucrările de detaliu. Ecranele computerelor notebook nu emit lumină ca monitoarele computerelor desktop şi sunt greu de urmărit în condiţii de luminozitate puternică.**

***Butonul de alimentare* cu energie electrică.**

***Butonul pentru scoaterea bateriei.* Notebook-urile folosesc fie baterii reîncărcabile, fie blocuri de baterii concepute special pentru fiecare tip de computer.**

Butonul *PCMCIA card* pentru ejectarea cardurilor pentru funcţii suplimentare.

Computerele notebook de ultimă generaţie pot folosi mouse-ul, dar şi câteva accesorii ingenioase. *Trackball-ul* ca cel prezentat în imagine este ca un mouse răsturnat. Trebuie să rotiţi bila pentru a poziţiona cursorul. Un trackpad **are o suprafaţă sensibilă la atingere care vă permite să deplasaţi cursorul prin mişcarea degetului deasupra ei. Indicatorul este un fel de** joystick **minuscul. Un** mouse-on-a-stick **este un mouse detaşabil, fixat pe computer printr-o pârghie micuţă.**

Cu excepţia tastelor-cifre, *tastatura* computerelor notebook are aproximativ aceeaşi dimensiune ca aceea a computerelor desktop. O puteţi folosi în mod normal, fără să fie nevoie să atingeţi tastele cu vârful degetelor ca la computerele palmtop.

Extensii

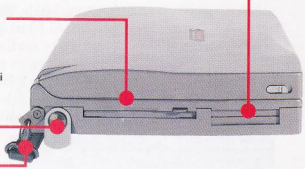
Un notebook poate fi folosit cu dublu scop: pe de o parte, computer portabil utilizabil oriunde – acasă, la serviciu, sau oricare loc în care vă aflaţi la un moment dat – şi, pe de alta, ca nucleu al unui computer desktop. Staţiile de extensie au conectori care pot fi introduşi în sloturile din spatele unui computer notebook. Introduceţi computerul în staţie şi veţi obţine imediat un desktop.

Comunicaţii în infraroşu

Unele computere portabile sunt dotate cu dispozitive de comunicare în infraroşu. Acestea folosesc o tehnologie similară telecomenzilor. În loc să conectaţi prin cabluri computerul notebook la un alt computer sau la o imprimantă pentru a transfera un fişier, va trebui să îl plasaţi în apropierea calculatorului-sursă sau a imprimantei, cu condiţia ca şi acel computer sau imprimantă să aibă dispozitive de comunicare în infraroşu.

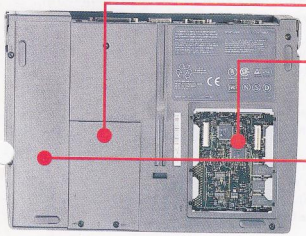
Slotul pentru carduri PCMCIA **permite introducerea de carduri** PCMCIA **în vederea adăugării unor funcţii suplimentare cum ar fi cea de fax/modem.**

Unitatea de dischetă **permite citirea fişierelor de pe o dischetă şi încărcarea lor în computerul desktop. Unele computere desktop folosesc o unitate externă sau detaşabilă. Cele mai puternice oferă funcţii multimedia şi o unitate CD-ROM. Se folosesc, de asemenea, şi unităţi CD-ROM externe. Computerele notebook din ultimele generaţii pot reda atât sunete, cât şi imagini cu ajutorul unor difuzoare mici aflate în spatele ecranului.**



Piciorul de înclinare a tastaturii **susţine ecranul rabatabil.**

Unele notebook-uri au un *suport de mâner* **care permite ataşarea unui mâner.**



Compartimentul pentru hard disc. **Hard discurile compacte au o capacitate de stocare de 1,6 – 2Gb.**

Compartimentul de memorie. **Computerele notebook pot avea instalată orice cantitate de memorie RAM. Toate firmele producătoare folosesc carduri speciale de memorie RAM în locul unităţilor SIMM standard utilizate în cazul computerelor desktop.**

Compartimentul bateriilor **conţine pachetul de baterii.**

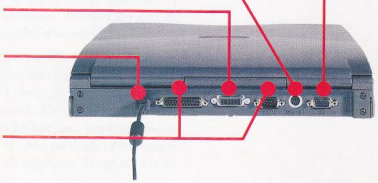
Conectorul tastaturii/mouse-ului **leagă la notebook o tastatură externă, un mouse sau un alt dispozitiv de indicare.**

Conectorul monitorului VGA extern **pentru conectarea la un monitor desktop standard.**

Conectorul bazei de extensie **– conectează computerul portabil la computerul desktop echipat cu o staţie de extensie.**

Alimentarea cu energie **– notebook-urile au un adaptor electric pentru alimentarea cu curent a computerului acasă sau la serviciu. În acelaşi timp asigură reîncărcarea bateriilor.**

Portul *paralel* **şi portul** *serial.* **Computerul notebook este dotat cu conectori standard care permit conectarea acestuia la imprimante şi periferice, cum ar fi mouse-uri şi modemuri separate.**



Computerele notebook

Folosirea unui computer notebook ca unic computer înseamnă instalarea versiunilor complete ale tuturor programelor și rularea diferitelor opțiuni ale programelor de procesare a textelor, ale bazelor de date și ale foilor de calcul dacă acesta este folosit. Însă, ca accesoriu al unui computer desktop, puteți economisi spațiu pe hard disc prin instalarea funcțiilor principale ale programului, deoarece nu veți avea nevoie de funcțiile mai deosebite atunci când vă veți afla într-o deplasare.

Programele Windows vă oferă diferite metode de a modela un program în scopul folosirii lui pe un notebook. Puteți instala versiuni care ocupă mai puțin spațiu pe hard disc, puteți crea sisteme de administrare și puteți regla cu precizie afișarea și indicatorul mouse-ului pentru a-l face mai ușor de folosit pe ecranul computerului notebook. Va trebui să vă gândiți și la folosirea programului *DriveSpace* pentru a economisi la maximum spațiul pe hard disc.

O trenă a mouse-ului **vă ajută să localizați poziția în care vă aflați pe ecran. Selectați meniul Mouse și creați o mică trenă în spatele indicatorului mouse-ului.**

Notebook-ul în deplasare

Folosirea unui computer notebook este la fel de simplă ca și deschiderea sau pornirea lui. Majoritatea acestor computere folosesc procedura normală de încărcare Windows, astfel încât va trebui să așteptați câteva minute înainte de a începe să lucrați. Dacă vreți să închideți computerul doar pentru câteva minute, folosiți opțiunile de inactivitate temporară și pornire rapidă. Acestea vă permit să reluați lucrul de unde l-ați lăsat, fără a mai fi nevoie să așteptați reîncărcarea programului.

În mașină

Dacă vă folosiți mașina ca sediu pentru activitățile de serviciu, investiți într-un adaptor electric pentru mașină. Acesta va economisi bateriile computerului.

Dacă vă aflați într-o călătorie, un notebook se poate transforma într-un minunat joc video portabil pentru copiii care se plictisesc în timpul drumului. Nu uitați să-l introduceți în husă și să-l ascundeți dacă îl lăsați în mașină. Se înțelege de la sine, credem, că nu trebuie să îl folosiți în timp ce conduceți!

În avion

Deoarece computerele notebook emit semnale electrice care ar putea interfera cu comenzile avionului, cele mai multe companii aeriene interzic folosirea lor. Acest lucru este obligatoriu în timpul decolării și al aterizării. Dacă aveți de gând să folosiți computerul notebook în timpul unei călătorii cu avionul, consultați mai întâi regulamentele companiei aeriene și cereți permisiunea echipajului.

Pot să folosesc programele pe care le am deja?

Atunci când cumpărați programe, cumpărați de fapt licența care vă dă dreptul de a fi utilizator. Copierea sau încărcarea lor în favoarea altor persoane este ilegală. Deoarece sunteți unicul utilizator al computerului notebook, cele mai multe companii permit instalarea unui software atât pe computerul desktop, cât și pe notebook, eliminând astfel problemele legate de o eventuală acuzație de copiere ilegală.

Husa de protecție

Cumpărați o husă de calitate pentru notebook dacă intenționați să îl purtați foarte mult. Astfel va fi protejat împotriva zgârieturilor și va fi mai ușor de dus. De asemenea, husele au buzunare suplimentare pentru dischete, baterii și alte accesorii.

Tipărirea de pe computerul portabil

Puteți tipări documente chiar și atunci când vă aflați în deplasare. Există câteva tipuri de imprimante cu jet de cerneală, de dimensiuni foarte compacte, care funcționează fie pe bază de baterii, fie pe bază de curent electric și care pot fi conectate la portul serial al computerului notebook. Sunt ieftine, deși costurile de exploatare sunt destul de mari, iar calitatea poate fi foarte bună. Aveți și soluția alternativă: salvați-vă documentele ca fișiere pe care le veți putea tipări acasă.

Prezentări asistate de notebook

Pachetele de programe ca *MS Works* sau *Office* au programe de grafică care vă oferă posibilitatea de a folosi un notebook în timpul unei prezentări. Chiar și în cazul evenimentelor mai puțin importante, cum ar fi reuniunile de club, folosirea unor imagini sau a unor grafice simple vă poate ajuta să explicați mai bine ceea ce vreți să spuneți, lucru care vă va face prezentarea mai interesantă.

Dacă aveți de făcut o prezentare în fața unui public mai numeros, un notebook este ideal. Va trebui însă să îl conectați la un ecran mai mare, folosind un port *VGA*. Ecranul mare ar putea fi un monitor cu ecran mai mare, un proiector video sau un panou *LCD* așezat pe un retroproiector. Verificați întotdeauna dacă locul de desfășurare a reuniunii are un sistem care poate fi conectat la un PC, deoarece ieșirea *VGA* a computerului notebook nu poate fi conectată la un televizor obișnuit.

Măsuri de siguranță

Computerele notebook sunt ținta favorită a hoților. Iată câteva sfaturi:

- Asigurați-vă.
- Marcați-vă codul poștal (la loc vizibil, sau cu cerneală invizibilă) în exterior, cât și în interior.
- Păstrați acasă copii de siguranță ale tuturor lucrărilor stocate pe hard discul notebook-ului.
- Atunci când nu îl folosiți, nu îl lăsați la vedere.
- Folosiți sistemul de parole Windows pentru ca nimeni să nu aibă acces la fișierele de pe hard disc.

Lucrați fără grijă!
RAV veghează.

GeCAD RAV® ANTIVIRUS

Seria RAV 7 - o soluție de talie mondială

- Detecție convențională și euristică a virușilor
- Arhitectură flexibilă de tip *plug-in*
- Eficiență 100% împotriva virușilor *In The Wild - Sep. 1999*
- Eficace împotriva amenințărilor speciale, ca virușii de Java, PowerPoint, HTML, VBS, Corel, etc.
- Scanare în interiorul futuror arhivelor uzuale
- Detecție eficace a virușilor polimorfici complecși sau foarte recenți, cu tehnologie *code emulation*
- Detecție și curățare specifică Win32 pentru *backdoors* și *trojans*
- Modul rezident de scanare *on-access*
- Actualizare ritmică gratuită prin *Live Update*
- Planificator flexibil pentru acțiuni
- Disponibil pentru evaluare gratuită și achiziție prin Internet

Sep 1999 100% VIRUS BULLETIN www.virusbtn.com

www.hotfiles.com ZDNet Editors' Pick

RAV AntiVirus - O soluție utilizată pe toate meridianele lumii

GeCAD® The Software Company

Tel./Fax: 324.84.09, 647.63.07, 647.71.46
http://www.gecadsoftware.com e-mail:office@gecadsoftware.com

Mesaje

Răspândirea Internetului înseamnă că, practic, oriunde există un telefon, există și o posibilitate de a realiza o legătură la un serviciu on-line. Dacă vă aflați în deplasare, această caracteristică poate fi de neprețuit pentru dumneavoastră. Dacă v-ați abonat la un furnizor de servicii Internet – cum ar fi *CompuServe* sau *MSN*, computerul notebook vă poate ajuta să țineți legătura cu cei de acasă sau de la serviciu la costul unei convorbiri simple. Spre deosebire de biletelele sau faxurile lăsate la recepția hotelurilor, mesajele trimise la adresa dumneavoastră de e-mail nu se rătăcesc niciodată.

Telefoane la prețul unor convorbiri locale

Convorbirile internaționale sunt costisitoare, mai ales la hoteluri. Dacă vă legați computerul notebook la telefonul hotelului, ar trebui să vă puteți conecta la furnizorul dumneavoastră de servicii on-line la prețul unei convorbiri locale, cu condiția ca acest furnizor să aibă o linie locală.

Puteți să vă conectați la un furnizor de servicii, cum ar fi *CompuServe*, care vă oferă posibilitatea de a sporovăi cu prietenii și familia la prețul unor convorbiri locale.

Dacă aveți acasă un computer desktop, asigurați-vă că ceilalți membri ai familiei știu să folosească sistemul on-line și vă pot trimite mesaje. Nu trebuie să fie niște mesaje complicate. Se pot reduce la urare de "noapte bună!" adresată copiilor.

Șuetă on-line

Fixați o oră la care să vă conectați la serviciile on-line și la care să vă întâlniți familia, prietenii sau colegii. Puteți fixa chiar o oră pentru reunirea unui grup de discuții. Unele firme furnizoare de servicii Internet au posibilitatea de a transfera sunete în loc de texte scrise, astfel încât puteți folosi computerul ca pe un telefon – la prețul convorbirilor locale – în cazul în care ambele computere au programele software și componentele hardware adecvate.

Înainte de plecare

Înainte de a pleca de acasă, verificați dacă furnizorul dumneavoastră de servicii on-line poate accesa numerele locale de care aveți nevoie. Dacă plecați în străinătate, asigurați-vă că aveți un cablu telefonic care să se potrivească tipului local de soclu telefonic și un adaptor adecvat. Majoritatea magazinelor bune de vânzare a computerelor trebuie să vă furnizeze cablurile și prizele potrivite.

PC-uri portabile și telefoane mobile

Ultimele generații de portabile permit conectarea acestora la un celular, astfel încât puteți profita de serviciile on-line indiferent unde v-ați afla. Deși telefoanele mobile analogice pot fi folosite cu ajutorul unui modem, acest tip de conexiune nu prezintă siguranță. Unele dintre telefoanele mobile digitale noi pot fi cumpărate împreună cu prize *PCMCIA*, care permit conectarea computerului notebook direct la sistemul telefonic. Cu un fax/modem puteți trimite sau chiar primi faxuri, în cazul în care aveți programele necesare și ați anunțat expeditorul că aveți un computer notebook conectat la o linie telefonică și pregătit să primească mesajele.

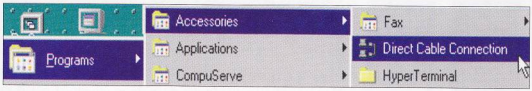
Transferul de fișiere

Foarte multe PC-uri portabile sunt folosite aflându-se în legătură cu cel puțin un computer desktop. Puteți lucra pe notebook în tren și apoi puteți continua pe desktop sau puteți transfera fișiere cu ajutorul notebook-ului în computerul de acasă pentru a continua să lucrați la ele mai târziu. Există mai multe modalități de a transfera cu ușurință fișiere între computere.

Pe dischetă

Cel mai simplu mod de a transfera fișiere de pe un computer pe altul este utilizarea unei dischete de *3fi* inci. Mai simplu de atât, nu se poate. Stocați fișierul pe dischetă, introduceți discheta în celălalt computer, încărcați fișierul pe hard disc și îl folosiți!

Prin cablu



Pentru a fi cât mai ușoare, unele notebook-uri nu au unitate de dischetă, astfel va trebui să găsiți o altă modalitate de a transfera datele. Cea mai simplă alternativă este să folosiți o legătură prin cablu pentru conectarea celor două computere. Windows 95 vă pune la dispoziție programele necesare prin opțiunea *Direct Cable Connection (DCC)* – Conectare directă prin cablu – care face parte din programele de legare în rețea oferite de Windows. Folosiți un cablu pentru a conecta porturile seriale ale celor două computere.

Ambele computere trebuie să poată rula sistemul Windows 95 și să aibă încărcată opțiunea *DCC* (prezentată mai sus). Ele vor fi astfel conectate și vor putea face schimb de fișiere și de funcții. Se vor comporta ca un computer mai mare. Transferul de fișiere prin *DCC* durează cam tot atât cât durează salvarea fișierului pe o dischetă.

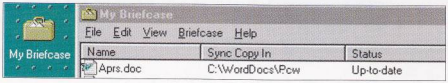
În infraroșu

Din ce în ce mai multe computere notebook sunt dotate cu emițătoare/receptoare în infraroșu pentru transferul de fișiere și date de pe un computer pe altul. Trebuie doar să plasați cele două computere unul lângă altul și să rulați programele de transfer. Fișierele vor trece ca prin farmec de pe un computer pe altul.

Sincronizarea fișierelor

În cazul în care folosiți laptop-ul sau notebook-ul foarte mult, va trebui să transferați în mod constant lucrări de pe computerul desktop pe cel notebook și invers, ceea ce înseamnă că ambele computere vor avea fișiere cu aceeași denumire, însă numai pe unul dintre ele va fi versiunea finală a fișierului respectiv. Sistemul Windows vă oferă opțiunea *Briefcase* (în imaginea de mai jos) pentru a fi siguri că lucrați mereu la cea mai recentă versiune a lucrării dumneavoastră.

Transferați fișierele pe care le-ați modificat pe computerul desktop în folderul *Briefcase* și copiați folderul pe dischetă. Încărcați-l apoi de pe dischetă pe computerul desktop și continuați să lucrați cu el. Atunci când transferați dosarul din nou pe desktop, Windows va compara automat toate fișierele și va copia numai ultima versiune a lucrărilor dumneavoastră.



PCMCIA

Dimensiunile reduse ale computerelor notebook nu ar mai putea fi realizate dacă ar fi necesar să se folosească sloturile de extensie standard și cardurile destinate computerelor desktop. Pentru a adăuga elemente suplimentare, cum ar fi un modem, o placă de sunet sau cipuri de memorie suplimentară, informaticienii au inventat cardurile *PCMCIA*. Acestea sunt numite acum, pe scurt, carduri PC.

Având dimensiunea aproximativă a unui CD și o grosime cuprinsă între 4 și 10 mm, cardul PC este un miracol de miniaturizare, care comprimă componente electronice și hard discuri într-un spațiu extrem de redus.

Fax/modem

Cardurile modem/fax *PCMCIA* (imaginea alăturată) sunt utilizate la fel ca și un fax/modem obișnuit, la viteze de transfer de 33.600/56.600 bps pentru transmitere de date și de 14.400 bpx pentru transmisie-recepție de fax.

Hard discuri

Hard discurile de câteva sute de megaocteți pot fi reduse la dimensiunea unui pachet de cărți de joc. Sunt minunate pentru stocările suplimentare pe termen lung.

Memoria

Există carduri de memorie care pot stoca până la 20 de megaocteți. Au cipuri speciale care nu pierd datele atunci când cardul este scos din computer. Folosiți-le ca pe niște carduri cu capacitate mare pentru a vă stoca lucrările.

Slotul PCMCIA

Slotul *PCMCIA* poate fi utilizat ca orice tip de port. Prizele *PCMCIA* sunt folosite pentru conectarea unităților CD-ROM externe sau pentru conectarea computerului notebook la un telefon mobil.

Folosirea cardurilor PC

Instalarea cardurilor PC poate fi complicată. Va trebui să instalați programe speciale pentru a fi sigur că PC-ul dumneavoastră acceptă noul card. N-ar fi oare mai bine să mergeți cu computerul la compania furnizoare a cardului și să-i rugați pe cei de acolo să vi-l instaleze? Mai există o posibilitate: driverele sunt și pe Internet și pot fi actualizate cu mare ușurință.

Odată instalat, folosirea sa se reduce la simpla introducere în slotul din partea laterală a computerului. În unele cazuri, trebuie să închideți computerul înainte de a introduce cardul. Alte computere au carduri PC care pot fi introduse sau scoase în orice condiții.

Mai mici, dar mai scumpe

Așa cum se întâmplă și cu multe alte elemente ale computerelor notebook, miniaturizarea costă mai mult. În general, cardurile PC de memorie, fax/modem și hard disc costă de două ori mai mult decât cele destinate computerelor desktop.

Trei de același fel

Există trei tipuri de carduri *PCMCIA*: tipul *I*, *II* și *III*. Două tipuri de carduri (*I* și *II*) sunt folosite pentru adăugarea de memorie, sunet și pentru funcție fax/modem. Cardurile de tip *III* sunt de două ori mai groase decât celelalte și au hard discuri miniaturale. Computerul dumneavoastră ar trebui să aibă măcar un slot de tip *II* pe care să-l puteți folosi atât pentru cardurile de tip *I*, cât și pentru cele de tip *II*. Unele computere notebook au două sloturi de tip *II*, așezate unul deasupra celuilalt, astfel încât puteți introduce fie un card de tip *III*, fie două carduri de tip *II*.

Economisiți energie

Hard discurile mai mari, ecranele mai mari și procesoarele mai complexe consumă energia bateriilor. Hard discul computerului se rotește tot timpul. Îl puteți auzi, așa cum auziți și zgomotul ventilatorului. Funcționarea acestui motor necesită o cantitate mare de energie electrică, de aceea computerul monitorizează ceea ce faceți și, dacă nu ați mai atins tastatura lui de o vreme, va diminua numărul de rotații ale motorului pentru a economisi energie. Singurul inconvenient este că, în cazul în care aveți din nou nevoie să lucrați, va trebui să așteptați câteva secunde înainte ca hard discul să atingă viteza de rotație optimă.

Hibernarea

Sistemul de administrare a energiei electrice vă introduce automat computerul în starea de inactivitate totală. Ecranul va fi închis, iar funcțiile consumatoare de energie vor intra în *stand-by*. Puteți fixa chiar dumneavoastră timpul de așteptare al computerului. Acest lucru depinde de modul în care lucrați. Pentru început, încercați să îl fixați la doar câteva minute, apoi măriți numărul de minute dacă vi se pare că se închide prea repede.

Sistemul de distribuție a electricității

Computerele notebook pot fi conectate direct la sistemul de distribuție a curentului electric cu ajutorul unui adaptor. Atunci când curentul electric este furnizat de rețeaua principală de distribuție, sistemele de administrare a energiei electrice sunt închise automat, dar se păstrează undeva în fundal. De asemenea, bateriile sunt reîncărcate automat.

Descărcați bateriile complet

Bateriile reîncărcabile din *nichel-cadmiu* (*NiCa*) și cele de tip *NiMH* trebuie descărcate complet înainte de a fi reîncărcate, altfel nu vor putea fi reîncărcate bine și vor avea o durată de viață mai scurtă. Dacă aveți nevoie ca bateriile să țină pe tot parcursul unei călătorii, descărcați bateria în întregime și apoi reîncărcați-o la maximum.

Baterii detașabile

Unele computere folosesc baterii reîncărcabile pe care le puteți cumpăra de la orice magazin specializat. Aceasta înseamnă că puteți lua cu dumneavoastră o baterie de rezervă care să vă mențină computerul în funcțiune.

Povestea bateriilor de tip NiMH

Desigur că nu vă gândiți la baterii ca la niște elemente foarte tehnologizate. Ei bine, greșiți. Aceasta pentru că s-au întreprins cercetări amănunțite menite să crească durata de viață a bateriilor și să le micșoreze greutatea.

- **Ni-Cad**

Pentru un Walkman (casetofon portabil) sau un radio portabil ar fi bine să optați pentru o baterie de **nichel-cadmiu**. Acesta este tipul standard de baterie reîncărcabilă. Este ieftin, dar nu la fel de eficient, mic sau ușor ca noile tipuri de baterii.

- **NiMH (Nickel Metal Hybride)**

Bateriile reîncărcabile de tip **NiMH** au de două ori mai multă energie decât o baterie **Ni-Cad**. Sunt mai scumpe, iar reîncărcarea lor durează mai mult.

- **Lithium-Ion**

Sunt cele mai bune baterii reîncărcabile. Sunt foarte ușoare și au o durată de lucru de trei ori mai mare decât bateriile **Ni-Cad**. Sunt folosite la cele mai multe computere notebook.

La cumpărături

Acum, după ce aţi aflat la ce vă foloseşte un computer notebook, iată câteva specificaţii şi funcţii de bază pe care ar trebui să le aveţi în vedere. Bifaţi funcţiile dorite în căsuţele din dreptul acestora. Completaţi lista de cumpărături cu componentele şi perifericele de care aveţi nevoie. Nu uitaţi să încercaţi computerul, dacă se poate. Rulaţi *Windows Solitaire* pentru a vă da seama de calitatea monitorului şi de viteza procesorului.

Ce cumpărăm

Utilizare ocazională
Pentru redactarea ocazională de scrisori sau note, computerul portabil trebuie să poată rula un program bun de procesare a textelor şi să aibă eventual un modem. Căutaţi un computer Pentium cu **slot PCMCIA** cu suficient spaţiu de stocare şi memoria necesară rulării sistemului Windows 95.

Utilizare regulată
Computerul notebook este folosit la fel de mult ca şi computerul desktop. Puterea procesorului de bază, dimensiunea hard discului şi memoria pe RAM trebuie să fie suficiente pentru a rula gama de programe pe care doriţi să le folosiţi şi pe un computer desktop. În aceste condiţii, calitatea ecranului, greutatea redusă şi durata mare de viaţă a bateriilor devin elemente foarte importante. Sunt necesare două **sloturi PCMCIA** pentru a face faţă tuturor accesoriilor de care veţi avea nevoie.

Utilizarea desktop-ului
Când folosiţi un notebook pentru a economisi spaţiul de lucru, nu trebuie să ţineţi cont de mărime, greutate şi de baterie, ci trebuie să vă concentraţi asupra puterii computerului şi a facilităţilor pe care acesta le oferă.
Veţi avea nevoie de un procesor puternic, de o mulţime de spaţiu pe hard disc şi de o cantitate mare de memorie RAM.

Costuri
Computerele notebook şi accesoriile lor sunt mai scumpe decât echivalentele lor desktop (un computer notebook cu ecran monocrom poate fi cu până la 50% mai scump, iar unul cu ecran color, de calitate foarte bună, poate fi chiar de două ori mai scump). Deoarece şi modernizarea lor costă foarte mult, ar trebui să alegeţi cel mai recent model pe care vi-l puteţi permite.

Lista de cumpărături

EasyPC

Componente hardware

	Utilizare ocazională	Utilizare regulată	Utilizare desktop	Comentarii
Procesor	Pentium ❑	Pentium ❑	Pentium ❑	
Memorie RAM	8 Mb ❑	16 Mb+ ❑	16 Mb+ ❑	
Hard disc	850 Mb ❑	1.2 Gb+ ❑	1.6 Gb+ ❑	
Unitate de dischetă	da ❑	da ❑	da ❑	
Dimensiunea ecranului	9 inci ❑	10.4 inci+ ❑	10.4 inci+ ❑	
Rezoluţia ecranului	640x480 ❑	800x600 ❑	800x600 ❑	
Culoare	nu ❑	da ❑	da ❑	
Longevitatea bateriilor	2-3 ore ❑	4-6 ore ❑	–	
Reîncărcare rapidă	nu ❑	da ❑	nu ❑	
Sloturi PCMCIA	nu ❑	da ❑	da ❑	
Ieşire VGA	nu ❑	da ❑	da ❑	
Greutate	sub 4 kg ❑	sub 3.5 kg ❑	–	
Unitate CD-ROM	nu ❑	da ❑	da ❑	
Placă de sunet	nu ❑	da ❑	da ❑	
IRDA	nu ❑	da ❑	nu ❑	

Programe

	Utilizare ocazională	Utilizare regulată	Utilizare desktop	Comentarii
Sistem de operare	Windows 95 ❑	Windows 95 ❑	Windows 95 ❑	
Pachet de programe	MS Works ❑	MS Office ❑	MS Office ❑	

Componente suplimentare de avut în vedere

Modem/fax ❑ **Carduri de memorie suplimentară** ❑ **Hard disc suplimentar** ❑
Baterii ❑ **Husă** ❑ **Măsuri de protecţie** ❑

Preţ: _____
Transport: _____
TVA: _____
Total: _____

Numele furnizorului: _____
Numărul de telefon: _____

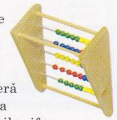
FOI DE CALCUL

Extindeți-vă!

Prin introducerea *foilor de calcul*, pachetele software au cunoscut un reviriment spectaculos. Tocmai programele de calcul tabelar și progresul pe care l-a înregistrat domeniul afacerilor datorită folosirii acestora a determinat o creștere a numărului de computere vândute. Amintiți-vă că acest lucru se întâmpla pe vremea când nu apăruse încă Windows, iar dacă cineva avea nevoie de un computer pentru redactarea unei scrisori trebuia să cumpere un procesor special de texte.

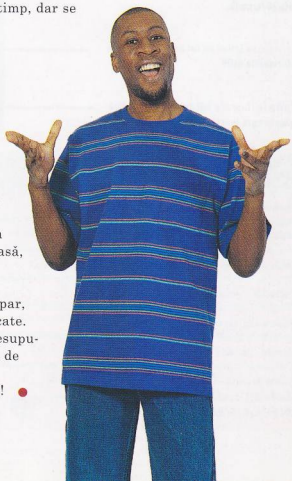
Foile de calcul sunt importante fiindcă reușesc să realizeze foarte simplu și rapid lucruri care le-ar consuma oamenilor foarte mult timp: o mulțime de calcule simple, repetitive. La baza oricărei *foi de calcul* se află o coloană cu informații. Să dăm un exemplu: un set de prețuri la care trebuie să se adune impozitele. Înainte de apariția *foilor de calcul* aceste calcule se făceau de mână, cu ajutorul unui calculator de buzunar sau de birou, iar rezultatul era notat pe hârtie. Nu numai că lua mult timp, dar se putea strecura oricând o greșeală.

Programul de calcul tabelar va face toate adunările în mai puțin de o secundă și va tipări rezultatul în forma dorită, fără efort și fără nici o greșeală. Iar dacă aceste calcule suferă modificări – să zicem că impozitul s-a schimbat – trebuie doar să tastați noile cifre, iar calculele vor fi actualizate automat.



Afacerile au câștigat foarte mult în urma apariției *foilor de calcul*, deoarece acestea puteau fi asociate cu un program grafic bun și oricine dorește să analizeze sau să prezinte informații de orice tip a găsit rapid un instrument ideal. În prezent, acestea pot fi folosite acasă, la școală sau pentru afacerile marilor sau micilor întreprinzători.

Sunt ușor de controlant, deși celulele lor libere vise par, poate, cam ciudate, iar unele calcule destul de complicate. De asemenea sunt foarte utile în orice proiect care presupune efectuarea unor adunări, a altor calcule și stocarea de informații. Porniți la drum și veți fi surprinși de rapiditatea cu care se realizează calculele foarte lungi!



Noțiuni de bază

Ce vă trebuie

Foile de calcul nu solicită foarte mult computerul, astfel încât orice computer dotat cu Windows 95 va putea să opereze cu ele. Un procesor rapid și o cantitate mare de memorie pe RAM vor mări viteza de calcul. Majoritatea utilizatorilor individuali vor cumpăra programele de calcul tabelar incluse într-un pachet de programe cum ar fi **Microsoft Works** sau **Microsoft Office**. Dacă doriți să cumpărați un PC, căutați unul care are instalat un astfel de pachet de programe.

Foile de calcul sunt cele mai eficiente pentru calcularea unor liste de informații. Acasă acestea pot fi foarte simple: o listă de prețuri pentru cumpărături sau o listă de cumpărături pentru o nuntă sau un inventar cu obiecte din gospodărie. Există și programe de calcul tabelar în alte pachete de programe. Programul de buget familial este o simplă foaie de calcul adaptată unei anumite aplicații. Puteți configura singuri astfel de aplicații folosind un program general de calcul tabelar, cum ar fi Microsoft Excel.

Foile de calcul și foile de lucru folosite ca puncte de plecare pentru bazele de date au foarte multe lucruri în comun. Pe liniile fiecăreia sunt stocate informații legate de o intrare, în timp ce coloanele grupează informații speciale despre toate intrările.

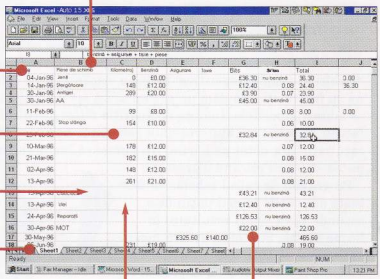
Formulele **reprezintă un set de calcule, care se reduc adesea la simpla adunare a unei linii de date de intrare. Ele vă ajută să obțineți rezultatele dorite.**

Cifra celulei curente **vă indică celula în care vă aflați.**

Celulele **sunt casete individuale pentru date și formule.**

Liniile **se întind pe tot ecranul și conțin informațiile utile.**

Tabulatoarele **foii de calcul vă indică foaia în care lucrați.**



Ce înseamnă ?

- **Foaia de calcul** – o foaie mare cu toate datele și formulele.
- **Registrele de calcul** – un set de foi de calcul pentru un proiect complet.
- **Celule** – casetele care conțin biți de date sau calcule.
- **Etichetele** – textul introdus într-o celulă.
- **Valoare** – cifrele introduse într-o celulă.
- **Formulă** – un calcul într-o celulă.
- **Adresa de celulă** – identifică o celulă specifică; adresele de celulă indică locația unei celule, asemenea unei hărți: celula **C24** se va afla în coloana **C**, pe linia **24**.

Coloanele **sunt blocuri verticale și conțin informații despre o anumită caracteristică a tuturor intrărilor.**

Valorile **sunt tot felul de cifre: cantitatea dintr-un articol, costul sau dimensiunea sa, iar acestea reprezintă elemente folosite în toate tipurile de calcul.**

Tipuri de date

Există trei categorii diferite de informații pe care le puteți introduce într-o celulă: o denumire sau un titlu; o cifră sau o valoare; un calcul sau o formulă. Într-o foaie de calcul cuvintele sunt folosite ca denumiri ale articolelor pe care le introduceți, însă și ale lunilor sau titlurilor de categorie. Foile de calcul utilizează cuvinte pentru a căuta, sorta și a calcula.

Deplasarea în cadrul unei foi de calcul

În cazul foilor de calcul, este necesară introducerea unui număr mare de cuvinte și de cifre, fiecare în propria sa celulă. Din această cauză este destul de incomod să folosiți mouse-ul ori de câte ori doriți să treceți în altă celulă. În acest scop toate foile de calcul folosesc tastele cu săgeți ale tastaturii, taste care nu prea au întrebuințare în alte programe. Bineînțeles că mouse-ul rămâne esențial pentru deplasarea în diferite zone ale foilor de calcul.

Pg Up **deplasează cursorul către ecranul de linii precedent.**

Pg Dn **deplasează cursorul către ecranul de linii următor.**

Ctrl + End **deplasează cursorul în ultima celulă a liniei în care au fost introduse date.**

Săgeata în sus **deplasează cursorul cu o linie mai sus.**

Săgeata spre dreapta **deplasează cursorul cu o celulă spre dreapta.**

Dați *clic* **în partea de sus a coloanei pentru a selecta întreaga coloană. Pentru a selecta o linie întreagă, dați clic în partea dreaptă a liniei.**

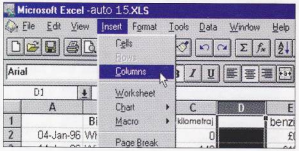
Tasta *Home* **readuce cursorul la începutul liniei curente.** *Ctrl + Home* **deplasează cursorul în prima celulă cu date.**

Săgeata spre stânga **(sau Tab) deplasează cursorul cu o celulă spre stânga.**

Săgeata în jos **(sau Enter) deplasează cursorul cu o celulă mai jos.**

Adăugarea de coloane și linii

Foile de calcul se măresc pe măsură ce introduceți informații, dar s-ar putea să vă dați seama că trebuie să inserați la mijloc o nouă linie sau că aveți nevoie de o nouă coloană de informații. Evidențiați linia de dedesubt sau partea din stânga a noii coloane sau a noii linii pe care ați dori să o introduceți și folosiți comanda *Insert Rows* sau *Insert Column*. Noua linie va fi afișată și toate liniile sau coloanele de după linia inserată se vor deplasa cu o linie mai jos sau cu o coloană mai încolo. Dacă doriți să eliminați coloane sau linii, folosiți comanda *Delete Row/Column*.



Adaptarea celulelor

Când deschideți foaia de calcul, celulele sunt concepute astfel încât să se poată scrie aproximativ 12 caractere în fiecare dintre ele. Acest spațiu este de obicei suficient pentru cifre, dar nu și pentru cuvinte. Dacă textul este prea lung, celulele unor foi de calcul devin mai înalte (textul se scrie pe mai multe rânduri) sau, în cazul altora, textul dispare sub celula următoare. Puteți modifica lățimea tuturor celulelor dintr-o coloană trăgând de partea din dreapta a coloanei până în clipa în care se formează suficient spațiu pentru ca toate cuvintele să încapă pe un singur rând. Dacă cifra este prea lungă și nu intră în celulă, veți obține ceva de genul acesta. Lărgiți celula și veți vedea cifra completă.

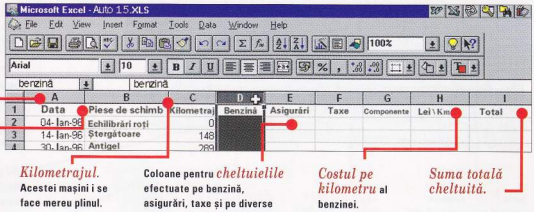
Dacă numărul este prea lung ca să se încadreze în spațiul celulei, vi se va afișa așa ceva. *Măriți* **celula și veți vedea numărul în întregime.**

	A	C	D	E
1	Short	column	Wider	colun
2	motor no	########	motor nou	12.000
3				

Start!

Există multe aplicații care impun folosirea unei foi de calcul. Aici putem menționa: evidențele contabile pentru un club sau o asociație de locatari sau urmărirea creșterii în înălțime a copiilor dumneavoastră. În acest capitol vom încerca ceva mai gospodăresc: o foaie de calcul care să ne ajute să analizăm distribuirea costurilor mașinii pe parcursul unui an.

Mai întâi, trebuie să introduceți titlurile pe care le veți folosi și apoi să formatați coloanele pentru genul de informații pe care le veți introduce.



Data **la care s-a efectuat cheltuiala respectivă.**

Textul **care arată categoria articolelor introduse.**

Kilometrajul. **Acestei mașini i se face mereu plinul.**

Coloane pentru *cheltuielile* **efectuate pe benzină, asigurări, taxe și pe diverse componente și piese.**

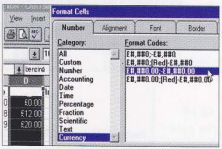
Costul pe kilometru **al benzinei.**

Suma totală cheltuită.

Formatarea **unei coloane îi indică programului de calcul tabelar faptul că aceasta conține un anumit tip de date pe care trebuie să le afișeze în forma pe care o dorîți. Puteți decide dacă dorîți zecimale sau nu, formatul în care să fie afișate datele sau valuta folosită.**

Botez această coloană...

Majoritatea foilor de calcul vă permit să denumiți fiecare coloană și nu să o identificați numai printr-o literă de referință. De exemplu, *Petrol* (mai sus) vă sugerează mai multe despre conținutul coloanei respective decât litera *D*. Introduceți denumirea în secțiunea de titlu a coloanei, în prima celulă din partea de sus a coloanei. Denumirea coloanelor și a liniilor vă ușurează viața atunci când este vorba de calcule, deoarece puteți introduce formulele în română. *Benzină + Asigurări + Componente + Taxe* este mult mai limpede decât *D5 + E5 + F5 + G5*.

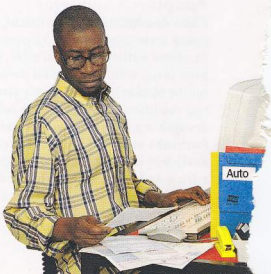


O grămadă de valori

Nu vă grăbiți să vă gândiți la o valoare ca la o simplă cifră! În programele de calcul tabelar puteți lucra cu o mulțime de valori: bani, date, procente sau fracții. Fiecare dintre ele are utilitatea sa proprie, iar foile de calcul sunt astfel concepute încât să le poată folosi cu o anumită logică.

Introducerea informațiilor

Deși la anumite proiecte este posibil să introduceți imediat toate datele, în general, foile de calcul sunt actualizate în permanență. Puteți adăuga noi informații oricând doriți, iar în acest caz, toate sumele totale și celelalte calcule sunt actualizate automat.

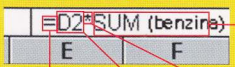


Calcule

Formulele și calculele se află la baza oricărei foi de calcul. După introducerea datelor, îi puteți cere programului de calcul tabelar să facă niște adunări. Formulele reprezintă seturi de instrucțiuni care îi indică foii de calcul să ia valorile din anumite celule, să le adune și să afișeze rezultatul.

Mai întâi trebuie să găsiți o celulă liberă, în care să introduceți calculul. Este vorba de obicei despre sfârșitul unei linii sau al unei coloane. Trebuie să îi arătați programului că veți introduce o formulă și nu o cifră sau un cuvânt. În unele foi de calcul, se folosește în acest scop semnul *@*, iar în Excel, semnul =.

O formulă tipică

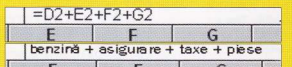


Toate intrările din coloana *Benzină*.

Acest semn îi indică programului de calcul tabelar că este vorba despre o *formulă*.

Căutați informațiile în *celula D2*.

Acest semn îi indică programului că trebuie să *înmulțească* cifrele.



Introducerea de *denumiri* în formule înseamnă mai puține greșeli. De exemplu, =D2 + E2 + F2 + G2 nu vă creează nici o problemă dacă aveți talent la matematică, însă =Benzină + Asigurări + Taxe + Piese este mult mai simplă și mai clară.

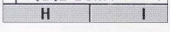
Răspândiți vestea

Dacă ați folosit o formulă care a dat rezultate bune, continuați să o folosiți și pentru restul coloanei. Toate foile de calcul au opțiunea *Copy* and *Fill* (imaginea din dreapta) care copiază formula în celulele întregii coloane, astfel încât cifrele totale vor apărea la sfârșitul fiecărei linii. Vedeți așadar că o foaie de calcul se descurcă la fel de ușor atât cu o singură linie, cât și cu un număr uriaș de linii.

Absolut relativ

Atunci când copiați o formulă dintr-o celulă în alta a coloanei, foaia de calcul o modifică și o adaptează fiecărei linii. Acest lucru se întâmplă deoarece formulele sunt relative. Trebuie să îi indicați computerului să caute în fiecare linie și să scoată valorile din celulele respective. Dacă veți copia formula la sfârșitul unei alte linii, programul va analiza celulele liniei respective și va calcula valorile introduse în ele.

Uneori, doriți poate ca o formulă introdusă să rămână neschimbată orice s-ar întâmpla. Va trebui să o transformați în formulă absolută care să calculeze numai celulele specificate inițial, indiferent unde ar fi deplasate.



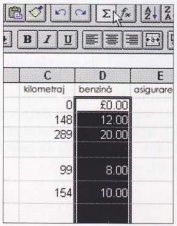
Diferite foi de calcul folosesc semne diferite pentru a realiza o formulă absolută. Într-o foaie de calcul *Excel* sau *Works*, trebuie să introduceți semnul dolar înaintea oricărei părți a adresei de celulă care doriți să devină absolută.

Calcule peste calcule

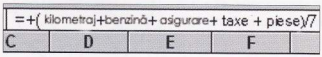
Acum, după ce ați calculat totalul pentru fiecare articol, puteți folosi o altă formulă pentru a aduna rezultatele parțiale ale tuturor celorlalte formule și pentru a obține o cifră totală. Foaia de calcul vă va atrage atenția imediat dacă ați introdus o formulă greșită.

Mai multe adunări

Foile de calcul au metode rapide pentru a aduna liniile sau coloanele. Este simplu. Trebuie să evidențiați celulele pe care doriți să le adunați și o celulă goală în care să se scrie rezultatul. După ce se execută această evidențiere, dați clic pe *Autoadd*. Acest clic determină adunarea tuturor datelor din coloana evidențiată. Rezultatul va fi introdus în ultima celulă din partea de jos (imaginea din dreapta).



	C	D	E
	kilometraj	benzină	asigurare
	0	£0.00	
	148	12.00	
	289	20.00	
	99	8.00	
	154	10.00	



Programul de calcul tabelar va calcula mai întâi *totalurile parțiale* (Kilometraj + Benzină + Asigurări + Taxe + Componente), și apoi va împărți cifra totală la 7.

Între paranteze

Adesea veți dori să folosiți o formulă matematică mai complicată, în care să grupați, într-o anumită ordine câteva funcții matematice. Folosiți parantezele pentru a fi siguri că totul este în ordine. Sumele din interiorul parantezelor sunt calculate separat înainte de calcularea întregii formule.

Sute de funcții

Pe lângă operațiile aritmetice simple, foile de calcul mai oferă sute de funcții speciale care vă ajută să vă analizați informațiile. Acestea pot calcula în fel și chip date și valori, funcții statistice, funcții care pot găsi cuvinte și pot transforma textul în cifre și invers sau funcții logice care pot analiza o celulă în funcție de ceea ce conține.

Nimeni nu pretinde că aceste funcții sunt ușor de folosit. De fapt, unele sunt chiar foarte complicate și necesită cunoștințe de statistică sau contabilitate. Însă, foile de calcul sunt instrumente de lucru profesionale și au nevoie de aceste funcții sofisticate pentru a satisface nevoile mediilor de afaceri, dar și pe cele familiale.

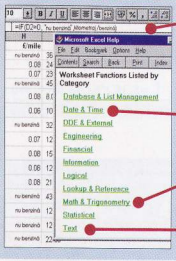
Foi de calcul multiple

Foile de calcul *tridimensionale* vă permit să lucrați cu mai multe foi de calcul simultan. Informațiile pot fi transferate de pe o foaie pe alta, iar calculele vor fi distribuite pe mai multe pagini, procedeul nefiind diferit de cel folosit pentru a lucra în diferite zone ale aceleiași foi de calcul.

Verificare

Verificați încă o dată câteva rezultate cu un calculator. Veți avea astfel confirmarea că formula aleasă a fost introdusă corect în celulele corespunzătoare, iar calculele sunt corecte.

Funcții logice în acțiune



Această *funcție logică* arată pur și simplu că, dacă nu există nimic în coloana Benzină (D2=0), trebuie să introduceți cuvintele "fără benzină" în celulă. Dacă s-a cumpărat benzină, indicați consumul și deci costul pe kilometru (Kilometri/Consum benzină).

***Funcțiile de dată*. Datele sunt convertite în cifre, ceea ce vă permite să realizați tot felul de calcule cu caracteristici care se modifică în timp.**

***Funcțiile statistice* vă oferă o modalitate rapidă de a prezenta anumite caracteristici ca fiind medii aritmetice.**

***Funcțiile de text* detectează cuvinte sau modifică aspectul unor cuvinte introduse.**

Arată bine

Acum, după ce ați introdus corect datele în foaia de calcul, nu ar strica să faceți puțină ordine. Textul dintr-o celulă este în mod normal aliniat la marginea din stânga.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	Data	Piese de schimb	Kilometraj	Benzină	Asigurare	Tax	Bits	/mile	Total
2	04-Jan-96	jenti	0	0.00			36.30		36.30
3	14-Jan-96	stergătoare	148	12.00			12.40	0.08	24.40
4	30-Jan-96	cinfigel	289	20.00			3.90	0.07	23.90
5	30-Jan-96	AA					45.00		45.00
6	11-Feb-96		99	8.00				0.08	8.00
7	22-Feb-96	stop stânga	154	10.00				0.06	10.00
8	29-Feb-96						32.84		32.84

Cifrele sunt aliniate la marginea din dreapta. Puteți alege felul cum arată coloanele. Evidențiați întreaga coloană și folosiți butonul *Align* (sau meniul *Align*) pentru a alinia intrările în mod diferit. Nu există reguli: pur și simplu, unele alinieri vor arăta mai bine în situații diferite.

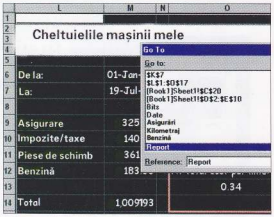
Simplitate

Listele lungi de cifre și nume trebuie să fie clare. Deși aveți posibilitatea de a alege orice tip de caracter din Windows, pentru claritate, ar fi mai bine să optați pentru *Times* sau *Arial*. Folosiți litere aldine pentru a evidenția titlurile, subtitlurile, totalurile, coloanele sau liniile care conțin informațiile cele mai importante.

Toate foile de calcul vă permit să dați unui bloc de celule o *denumire* separată care să vă permită să vă deplasați rapid către acea zonă a paginii în care v-ați plasat raportul. Aceasta înseamnă că nu va trebui să parcurgeți întreaga foaie de calcul pentru a ajunge acolo.

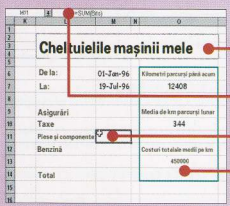
Rapoarte

Evidențierea totalurilor și a totalurilor parțiale nu este însă suficientă pentru separarea rezultatelor finale de masa cifrelor și a cuvintelor. Iar în cazul în care trebuie să tipăriți rezultatul, va fi destul de greu să tipăriți toate paginile numai pentru a vedea totalul de la sfârșitul liniei sau coloanei finale. Ar fi mai logic să plasați toate rezultatele pe care doriți să le vedeți la un loc într-un raport pe care îl veți putea vizualiza pe ecran sau tipări pe o singură pagină.



Raport în subsidiar

Chiar dacă introduceți o cantitate enormă de date, tot vă mai rămâne spațiu pe foaia de calcul pentru a crea o secțiune de raport. La foile de calcul **tridimensionale** puteți folosi o foaie separată. Selectați celulele pentru care doriți raportul și tipăriți-le.



Introduceți o *casetă de text* sau măriți celula pentru ca titlul să încapă. Puteți folosi acum litere aldine sau alte caractere mai interesante.

Adăugați *formula* pe baza căreia se calculează totalurile pe care le doriți din principala zonă a foii de calcul.

Introduceți în celulă *titlul categoriei.*

Creați *casete* cu care să înconjurați diferite secțiuni pentru a le separa de principalele date.

Grafice

Există câteva rapoarte care nu pot fi simplificate sau clarificate decât cu ajutorul unor grafice. Graficele nu conțin multe detalii, dar dau o idee generală despre subiectul tratat și pun în lumină anumite caracteristici. Majoritatea programelor de calcul tabelar au funcții grafice incluse, astfel încât este foarte simplu să transformați datele în grafice. Puteți plasa graficul în foaia de calcul sau îl puteți transfera într-un program de procesare a textelor pentru a-l îmbunătăți.

Tot felul de grafice

Există peste 10 tipuri de grafice dintre care vi-l puteți alege pe cel care se potrivește scopului dumneavoastră. Cele mai importante sunt însă diagramele cu bare și diagramele circulare. Diagramele cu bare convertesc orice intrare într-o coloană verticală sau orizontală, indicând tendințele și modificările suferite de anumite date de la o intrare la alta. De asemenea, aveți posibilitatea de a așeza anumite date unele lângă altele pentru a compara diferite categorii.

Diagramele circulare indică felul cum poate fi divizat un anumit articol. Puteți vedea cât de mare este o secțiune și care sunt cele mai importante sau mai puțin importante elemente.

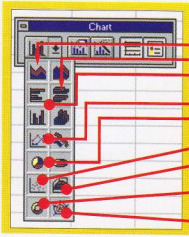
Grafice bi- și tridimensionale

Dacă doriți un grafic foarte simplu, graficele cu bare și cele circulare (*plăcintă*) pot fi reprezentate *bidimensional*. Acest tip de reprezentare este util dacă graficul conține o mulțime de coloane sau "*felii*" sau dacă aveți nevoie de o imagine foarte clară, cum ar fi prezentarea la retroproiector. Dacă diagrama va fi însă vizualizată pe ecran sau tipărită într-un raport, ar fi mai spectaculos să folosiți grafice *tridimensionale*. S-ar putea să fie nevoie să modificați unghiul de vedere pentru a face graficul mai impresionant.

Selectați datele pe care doriți să le introduceți în *graficul* dumneavoastră și tipul de diagramă pe care ați dori să îl folosiți. Adăugați denumirile axelor orizontală și verticală. Apăsați pe Done și graficul dumneavoastră este gata!

Adaptare

Nu trebuie să păstrați neapărat textul și culorile folosite de programul dumneavoastră de calcul tabelar. Puteți modifica un grafic introducând culoarea, stilul sau dimensiunea de font care vi se par cele mai potrivite.



Design-ul graficelor

- Grafice bidimensionale.
- Grafice tridimensionale.
- Diagramele cu bare sau cu coloane relevă importanța relativă a fiecărui articol.
- Diagramele cu linii indică tendințele.
- Diagramele circulare prezintă fiecare element ca parte dintr-un întreg.
- Diagramele prin puncte arată relația de grupare a datelor.
- Diagramele cu suprafețe analizează cel mai bine combinațiile de date.
- Diagramele inelare includ diagrame circulare într-un singur grafic.
- Diagramele cu raze arată cele mai bune combinații de date.

Mai mult

Fiți veseli! Cele mai multe foi de calcul nu vă lasă pierduți în neant, ci vă oferă fișiere de gata pentru cele mai des folosite aplicații.

Ajunge să deschideți unul dintre aceste fișiere și puteți să vă apucați de treabă, deoarece toate formulele principale au fost deja introduse.

Există și instrumente suplimentare – Microsoft le numește *Wizards* (Vrăjitori) – care vă vor ajuta să vă realizați propriile rapoarte și foi de calcul. Dacă vă vine o idee despre ceea ce doriți să faceți, *Wizard* vă va prezenta opțiunile existente și va începe să le introducă în coloanele, liniile, formulele și rapoartele potrivite.

Invers

Și la foile de calcul ordinea firească ar fi: introducerea datelor și calcularea rezultatului. Aceasta este utilă dacă doriți să vedeți cum arată lucrurile, dar nu și în cazul în care ați vrea să aflați cum ar putea arăta. Soluția ar fi să lucrați invers: să începeți cu rezultatul și să vedeți de ce date aveți nevoie pentru a obține rezultatul respectiv.

Și dacă...?

Să presupunem că evoluați pe scara socială și vă permiteți să cheltuiți mai mult cu mașina. Știți cât vă puteți permite, dar ce combinație de caracteristici (asigurări, litri pe kilometru și altele) s-ar potrivi? Puteți folosi datele pe care le aveți deja analizând modul de distribuție al costurilor de-a lungul anului și introducând totaluri mai mari pentru benzină, asigurări și kilometri parcurși. Foaia de calcul va porni de la totaluri și va umple cu date celulele libere. Veți avea posibilitatea să analizați câteva seturi de opțiuni diferite ca să vedeți ce cantitate de combustibil pe kilometru puteți consuma sau ce fel de asigurare sau de amortizare vă permiteți și care ar fi distribuția acestor costuri într-un an.

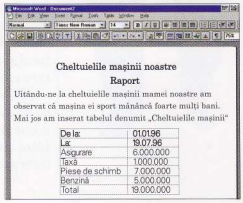
Transfer de date

Dacă funcțiile îndeplinite de bazele de date simple din programul de calcul tabelar nu vă sunt suficiente, puteți exporta foaia într-un program de baze de date. Bazele de date folosesc același tip de foaie de calcul, ceea ce vă va da posibilitatea de a începe să prelucrați datele aproape imediat. Pachetele de programe, cum ar fi *Works* și *Office*, asigură posibilitatea de deplasare a datelor dintr-un program într-altul fără probleme.

Incorporați *rezultatele din foaia de calcul* în documente create cu ajutorul programului de procesare a textelor.

Din și într-un procesor de texte

Rezultatele calculelor sunt ușor de introdus într-un raport scris cu programul de procesare a textelor. Dacă este vorba despre un raport singular, folosiți *Copy* pentru a plasa informațiile pe pagina din procesorul de texte și vor apărea sub forma unui tabel.



Cheltuielile mașinii noastre

Raport

Uitându-ne la cheltuielile mașinii mamei noastre am observat că mașina ei sport mănâncă foarte mulți bani. Mai jos am inserat tabelul denumit „Cheltuielile mașinii"

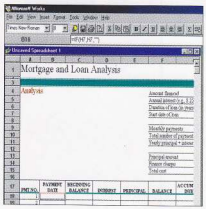
De la:	01.01.96
La:	19.07.96
Asigurare	6.000.000
Taxă	1.000.000
Piese de schimb	7.000.000
Benzină	5.000.000
Total	19.000.000

În cazul în care informațiile fac parte dintr-un raport lunar obișnuit, folosiți funcția specială *Paste Special* a programului de procesare a textelor pentru a lega informațiile din foaia de calcul direct la *documentul-raport*. Ori de câte ori actualizați foaia de calcul, tabelul sau graficul din raport vor fi actualizate automat.

Dacă vreți puteți proceda și invers, adică să transferați direct informații dintr-o bază de date sau dintr-un tabel creat cu ajutorul procesorului de texte în foaia de calcul.

Vă distrați și faceți bani

Deși nu veți folosi o foaie de calcul la fel de des cum folosiți un program de procesare a textelor, aceasta rămâne un instrument important și util pentru toate situațiile în care aveți nevoie de efectuarea unor calcule. Foarte puține firme se pot descurca fără să folosească o foaie de calcul de un tip sau altul. Acestea vă ajută să conduceți un club sau o asociație, la fel ca și în orice alt proiect care implică liste de lucruri ce necesită evidență.



Calcule contabile

Foile de calcul au debutat ca instrumente ale contabililor din marile companii și au devenit indispensabile pentru orice companie mare, mijlocie sau chiar mică. Astăzi, oricine își poate cumpăra un computer, iar programele de calcul tabelar au devenit mult mai simplu de înțeles și de operat, putând fi folosite atât de firmele mici, cât și de liber-profesioniști sau de cei conduc un club sau o asociație.

Foile de calcul vă ajută să țineți evidența activităților financiare, să rea-lizați facturi, note de plată și chitanțe. Deoarece majoritatea firmelor și asociațiilor folosesc cam același tip de machetare a foilor de calcul și cam același tip de raport, veți găsi în program foi gata create pe care va trebui doar să le deschideți, urmând apoi să introduceți datele.

Buget de familie

Am vorbit deja despre programele de planificare a bugetului familial (v. *Easy PC nr. 4*), care vă ajută să țineți evidența conturilor bancare, a veniturilor și a cheltuielilor. Aceste evidențe sunt, de fapt, foi de calcul, deși nu prea arată ca atare. În programul de calcul tabelar găsiți foi de calcul gata create care acoperă o mare parte din temele legate de bugetul familial, cum ar fi inventarierea cheltuielilor.

La școală

Unii copii sunt obișnuiți încă din clasele de gimnaziu să folosească foile de calcul. Acestea reprezintă un element important al diverselor proiecte de predare cu ajutorul tehnologiei informatice avansate. Să dăm un exemplu: notarea înălțimii elevilor dintr-o clasă. Fiecare elev trebuie să-și scrie înălțimea în computer. Copiii vor analiza apoi cât de mult variază înălțimea în funcție de individ, care este media de înălțime a clasei și cum trebuie să se facă aranjarea elevilor în bănci pentru a asigura vizibilitate maximă la tablă.

Folosim sau nu o foaie de calcul?

Pentru unele chestiuni cum ar fi bugetul familiei o să preferați probabil un sistem special conceput și nu funcțiile pe care le aveți într-o foaie de calcul. Dacă aveți un pachet de programe, puteți alege o foaie de calcul în locul unei baze de date, deoarece foile de calcul au funcții interne de căutare și baze de date, care pot fi suficiente pentru a găsi unele informații.

O listă simplă cu persoane și numere de telefon poate fi introdusă în foaia de calcul și apoi poate fi sortată după ordinea alfabetică, astfel încât va fi simplu să găsiți numele unei persoane și numărul de telefon corespunzător. În cazul în care doriți să realizați mai multe operații cu aceste informații, puteți exporta oricând datele într-o bază de date.

MUZICĂ ȘI FILM

PC-ul cu dublu rol

PC-urile din ziua de azi vă deschid o lume cu totul nouă în materie de muzică, video și audio. Lucrurile care îngreunau înainte producțiile video sau audio – cum ar fi nevoia de mai multă putere de procesare, hard discuri foarte mari și plăci video suplimentare complexe – sunt acum caracteristici obișnuite ale tuturor PC-urilor. De altfel, filmele și muzica reprezintă o componentă normală a funcțiilor unui PC multimedia.

Înregistrarea sunetelor și muzica electronică reprezintă o caracteristică standard a oricărui PC multimedia. Există mai multe căi de a transforma PC-ul într-un echipament muzical, fie ca sintetizator sau casetofon propriu-zis, fie pentru a controla alte tipuri de claviaturi și sintetizatoare. Atât producătorii audio, cât și formațiile de top se pot baza pe capacitatea computerului de a produce sunete electronice.

De asemenea, videoclipurile apar acum peste tot: în jocurile pe computer, pe CD-urile multimedia, pe Internet și chiar în programele obișnuite. PC-urile pot rula astăzi videoclipurile mai lin folosind imagini mai mari decât înainte. Noile metode de comprimare video pentru PC vă dau posibilitatea de a urmări filme și videoclipuri muzicale pe monitorul computerului dumneavoastră; în plus, se poate să vă transformați PC-ul într-un televizor.

Prelurarea fișierelor și a semnalelor video și prezentarea lor pe monitorul computerului reprezintă latura de derulare a componentei video a PC-ului. În ultimii ani a avut loc o explozie în domeniul capturii de imagini video pe PC, oferind posibilitatea computerului dumneavoastră de a înregistra semnale video la fel ca un videorecorder. Acum, oricine poate deveni un mic regizor pentru a produce scurte secvențe video prin conectarea camerei video la PC, pentru a monta, tăia, modifica și muta videoclipuri. Acest proces poate fi la fel de simplu ca și mutarea fragmentelor de text într-un procesor de text.

A captura imagini video este la îndemâna oricărei persoane care are un PC multimedia. Procedeul este simplu, rapid și nu e costisitor; practic, acum este epoca aparatelor video digitale care se pot conecta la PC. În continuare, vă vom prezenta câteva modalități eficiente de lucru.

Componenta video din PC

Dacă aţi încerca să capturaţi imagini video ca şi cum acestea ar reprezenta o mulţime de imagini statice, doar un minut şi ceva de înregistrare v-ar umple hard discul. De aceea, pentru a introduce mai uşor imagini video în PC, acestea trebuie comprimate. Comprimare video înseamnă că trebuie să simplificaţi fiecare imagine sau că trebuie să folosiţi unele trucuri foarte isteţe pentru a scăpa de informaţiile care încarcă discul, fără a face imaginea invizibilă.

Există mai multe căi de arhivare video. Nu trebuie să uitaţi că fiecare dintre ele creează un tip diferit de fişier video. Cea mai obişnuită metodă este folosirea programului *„Video for Windows"* produs de Microsoft ce realizează fişiere cu extensia *„.AVI"*. *Video for Windows* foloseşte modalităţi simple de comprimare a imaginilor video. Când capturaţi un clip, dumneavoastră trebuie să spuneţi cât de mult doriţi să fie comprimate imaginile. Un procent redus de comprimare va păstra o calitate a imaginii apropiată de cea iniţială, dar dimensiunea fişierului va rămâne în continuare foarte mare. Pe măsură ce creşte procentul de comprimare, dimensiunea fişierului scade; la fel şi calitatea imaginii. Dumneavoastră puteţi alege, însă, un compromis între calitatea şi cantitatea de spaţiu pe hard disc pe care o va ocupa videoclipul.

Formatul nou de comprimare video numit *MPEG* (se pronunţă „empeg") e mult mai inteligent, dar şi mai complicat de folosit decât *Video for Windows*. Calitatea imaginii *MPEG* rămâne foarte bună chiar dacă este comprimată într-un fişier foarte mic, iar calitatea sunetului este aproape la fel de bună ca acea a unui CD audio. Varianta *MPEG* produce imagini mai bune decât *AVI*, aşa că se foloseşte deja pentru unele jocuri pe computer. O versiune îmbunătăţită a lui *MPEG*, numită *MPEG2*, este utilizată pentru CD-urile *DVD Video*. Cu o unitate potrivită *DVD-ROM* puteţi urmări pe PC cele mai recente filme cu sonor stereo.

M-am încadrat...

Orice film pe care-l vedeţi la televizor sau la videocasetofon reprezintă, de fapt, un şir de imagini singulare numite cadre, care sunt proiectate pe ecran într-o fracţiune de secundă, iar apoi sunt înlocuite de o imagine nouă în care elementele mobile s-au mişcat aproape insesizabil. Ochii dumneavoastră nu sunt suficient de rapizi pentru a sesiza imagini singulare, astfel încât cadrele se îmbină unele cu altele şi dau iluzia de mişcare continuă.

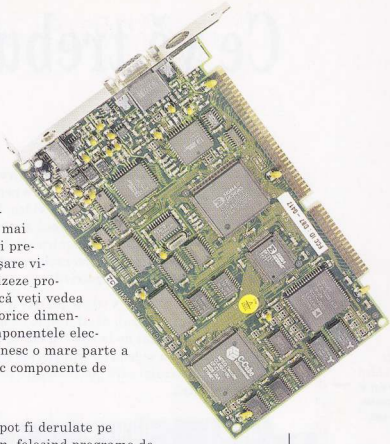
Pentru ca această iluzie să funcţioneze, cadrele trebuie schimbate de cel puţin 20 de ori pe secundă. La cinematograf filmele rulează cu 24 de cadre pe secundă, iar la televizor cu 25 de cadre pe secundă. Pentru a obţine aceeaşi derulare lină a acţiunii ca la cinema sau la televizor, computerul trebuie să actualizeze imaginile video de cel puţin 20 de ori pe secundă, viteza optimă fiind de 25 de cadre pe secundă.

Mai simplu sau mai dificil?

Pentru redare audio pe PC aveţi nevoie de o placă audio. Computerul nu este, în principiu, dotat cu componente electronice pentru a procesa sunete reale. Situaţia e diferită însă la derularea video. Imaginea video este doar o secvenţă de poze care pot fi prelucrate cu ajutorul procesorului central al PC-ului şi apoi transformate în imagini de către placa *VGA* a PC-ului, pentru a fi afişate pe ecranul monitorului. Când urmaţi această cale, utilizaţi programe Windows pentru a realiza întreaga derulare video, astfel că programul este numit *„de decodare"*.

Programe Video

Derularea unor imagini video consumă o mare parte a puterii de procesare deoarece afişarea unor poze color cu o rată de 25 de cadre pe secundă – aceasta este viteza de afişare a unui televizor – este o sarcină foarte complexă. Dacă aveţi un PC nou, cu procesor *Pentium* şi placă de afişaj *SVGA* de calitate, atunci veţi avea puterea de procesare necesară pentru a rula lin videoclipuri pe toată suprafaţa ecranului. Dacă aveţi un computer *486* mai vechi, atunci alternativa este de a derula fişierele video cu imagini mai mici, cu o viteză de 3-4 imagini pe secundă (în loc de 25). Astfel, se va uşura sarcina computerului, dar calitatea şi dimensiunea imaginilor vor fi limitate.



Componente video

Majoritatea computerelor noi sunt dotate cu plăci video performante, care includ circuite şi programe adiţionale pentru afişarea mai lină a videoclipurilor. Aceste plăci preiau o mare parte a sarcinii de afişare video pe care ar fi trebuit să o realizeze procesorul central al PC-ului, astfel că veţi vedea videoclipuri derulate cursiv şi la orice dimensiuni ale ecranului. Deoarece componentele electronice ale plăcii de afişaj îndeplinesc o mare parte a derulării video, acestea se numesc componente de decodare.

Derulare MPEG

Imaginile video *MPEG* obişnuite pot fi derulate pe majoritatea computerelor Pentium, folosind programe de decodare – trebuie să ştiţi că plăcile video *SVGA* cu circuite speciale *MPEG* sunt mai bune. Pentru aceasta, veţi avea nevoie de o placă specială *SVGA DVD-Video* (şi o unitate *DVD-ROM*) pentru ca să vă decodaţi cele mai recente filme stocate pe discuri *DVD-Video*.

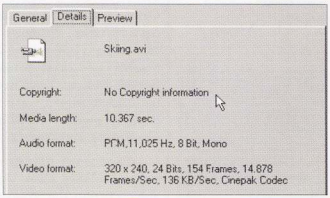
Sunet

Atât programele video pentru Windows, cât şi *MPEG* pot fi însoţite sau nu de sunet. Dacă PC-ul este dotat cu placă audio, atunci când derulaţi clipul, va funcţiona simultan şi coloana sonoră. Pentru a o asculta, nu trebuie să faceţi nimic altceva decât să reglaţi volumul boxelor.

Videoclipuri

La fel ca şi pentru colecţiile de sunete şi imagini, puteţi cumpăra colecţii de videoclipuri pe CD-uri. Încercaţi să folosiţi *Windows File Finder* pentru a căuta fişiere video utile pe CD-urile multimedia. Dacă aveţi un modem, veţi putea căuta pe Internet milioane de videoclipuri pe orice temă. Unele clipuri sunt difuzate cu drepturi de autor şi trebuie să fiţi atenţi când le folosiţi şi dacă doriţi să modificaţi aceste fişiere, în special în scopuri comerciale.

Dacă daţi clic pe numele fişierului cu butonul din dreapta, va apărea opţiunea videoclipului *properties* care va include detalii în legătură cu dreptul de copyright.



Compararea programelor şi componentelor de decodare

☺☺ = bun ☺☺☺ = excelent ☺☺☺☺ = cel mai bun

	Cost	Dimensiunea pozei	Frecvenţa cadrelor	Culori	Sunet
Program AVI/MPEG	☺☺☺☺	☺☺	☺☺	☺☺	☺☺
Componentă: Placă AVI/MPEG	☺☺	☺☺☺☺	☺☺☺	☺☺☺	☺☺
Componentă: DVD-Video	☺	☺☺☺☺	☺☺☺☺	☺☺☺☺	☺☺☺☺

Ce vă trebuie

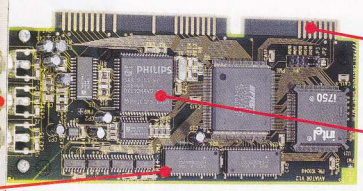
Computerului dumneavoastră îi sunt necesare componente electronice suplimentare pentru a captura şi a derula muzică, sunete şi imagini video. Dacă aveţi un *PC multimedia*, acesta are deja o placă audio pentru înregistrarea şi redarea sunetelor, ca şi pentru stocarea şi derularea muzicii electronice *MIDI*. Instalarea elementelor suplimentare este foarte simplă şi se reduce la montarea plăcii potrivite.

Placa de captură video pentru PC

Ca să capturaţi imagini, aveţi nevoie de o *placă* de *captură video*. Această *placă* preia semnalul de la *camera video*, de la un *videorecorder* sau de la oricare altă sursă video şi o transformă într-un şir lung de numere (*imagini video digitizate*) care pot fi stocate pe hard discul computerului dumneavoastră.

Plăcile de captură video **se introduc într-o mufă de extensie liberă a PC-ului.**

Conexiunile phono **pentru a aduce semnalul video de la camera video sau videorecorder.**



Asiguraţi-vă că placa foloseşte acelaşi tip de *conexiune internă* (VL, PCI) ca şi PC-ul.

Circuitele de procesare video **speciale care transformă semnalul video în informaţie electronică ce urmează să fie stocată pe hard disc.**

Placa video are *memorie* **proprie care ajută la procesarea imaginilor.**

Instalarea plăcilor audio şi video

Când adăugaţi o *placă* de *film/VGA* sau o *placă de captură video*, Windows are nevoie de informaţii despre cum urmează să comunice cu *placa*. Această problemă se rezolvă când rulaţi programul de instalare cu care este livrată aceasta. Dacă aveţi alte *plăci* – cum ar fi un fax/modem intern – atunci lucrurile se complică. Reveniţi pentru detalii la numerele de *Multimedia* şi *Upgradare* din *Easy PC*.

Conectarea sistemului video

Cablurile leagă placa video la ieşirile *Video Out* ale camerei video sau ale videorecorderului. Aparatul video poate avea o mufă *SCART*, care este o mufă de dimensiuni mari şi cu multe picioruşe. Veţi putea cumpăra din orice magazin de electronice care se respectă un adaptor potrivit pentru conectarea la PC.

Camere video digitale

Există mai multe tipuri de camere video şi aparate foto care se comercializează la preţuri rezonabile şi care capturează *digital* imaginile. Asta înseamnă că imaginile pot fi transferate în PC fără a fi necesară adăugarea unei plăci suplimentare. Aceste imagini pot fi folosite pentru a crea imagini simple sau animaţii, metamorfoze şi alte aplicaţii multimedia.

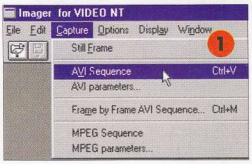
PC-uri pentru video

Pentru a lucra în condiţii bune cu imagini video, aveţi nevoie de un PC multimedia de calitate. Un PC cu un procesor Pentium cu **MMX** sau **Pentium II** (ori **Pentium III**) vă va asigura derularea cursivă a imaginilor pe monitorul computerului. Şi aceasta pentru orice dimensiune a imaginilor! Imaginile video folosesc, totodată, foarte mult spaţiu pe hard disc, astfel încât este de preferat un ul cât mai mare. Vă vor fi necesari 4 Gb dacă lucraţi frecvent cu captură şi montaj video.

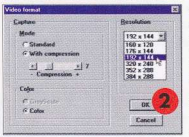
Placa de captură video

Odată instalată placa de captură video şi conexiunea cu videorecorderul sau cu camera video, puteţi începe să înregistraţi imagini. Mai întâi selectaţi secvenţa pe care doriţi să o înregistraţi pe computer. Derulaţi înapoi banda video astfel încât să aveţi măcar 15 secunde de rezervă – în care să vă întoarceţi la PC fără să pierdeţi începutul clipului.

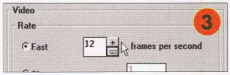
Apoi alegeţi tipul formatului video pe care-l doriţi (1). Cele mai obişnuite variante sunt *Video* pentru Windows (*AVI*) sau *MPEG*. Acum fixaţi procentul de comprimare astfel încât să păstraţi o calitate rezonabilă fără a ocupa prea mult spaţiu pe disc (2). Doar puţine videoclipuri necesită prezentarea pe întreg ecranul, aşa că gândiţi-vă cât de mare trebuie să fie fereastra video.

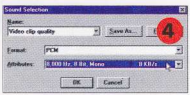


Alegeţi câte cadre pe secundă doriţi să capturaţi (3). Cu cât vor fi mai multe cadre pe secundă, cu atât vor fi imaginile mai cursive, dar se va utiliza mai mult spaţiu pe disc. Încercaţi să capturaţi între 5 şi 15 cadre pe secundă – e viteza optimă de derulare pentru majoritatea PC-urilor care nu sunt dotate cu o placă video de calitate. În final, alegeţi formatul sonorului (4). În afară de cazul în care muzica sau coloana sonoră au fost înregistrate cu mare atenţie sau joacă un rol cu adevărat important în film, este bine să alegeţi o calitate bună a sonorului de fond al computerului, cum ar fi 8 biţi mono/11,5 KHz.



În sfârşit, sunteţi pregătiţi pentru a transfera filmele în computerul dumneavoastră (5). Deschideţi videorecorderul şi apăsaţi pe *Start* pentru a începe înregistrarea. Acum, filmul este stocat pe PC şi poate fi folosit oricând, pe orice computer. Poate că este mai complicat decât simpla apăsare pe butonul *Record* al videorecorderului dumneavoastră. Dar nu vă îngrijoraţi, o dată ce aţi găsit o frecvenţă a cadrelor, o dimensiune a imaginii şi un procent optim de comprimare, puteţi folosi cu succes aceşti parametri mereu, deoarece programul de captură va memora aceste date introduse de dumneavoastră.





Uşuraţi-vă munca

Nu uitaţi că, dacă realizaţi clipuri pentru a fi rulate pe PC-urile altor persoane, computerele respective s-ar putea să nu fie la fel de puternice sau rapide ca al dumneavoastră. De aceea, urmaţi exemplul marilor firme ca Microsoft, care menţin imagini mici şi optează deseori pentru o viteză cuprinsă între 5 şi 15 cadre pe secundă. Astfel, puteţi fi siguri că videoclipul poate fi derulat în condiţii optime pe orice alt computer.

Editarea

Placa de captură este însoțită de un program de montare video, care vă permite să descompuneți o mulțime de videoclipuri și să le grupați astfel încât să realizați un film propriu. Așa, puteți realiza filme când plecați în concediu, la zilele de naștere sau la oricare eveniment special al familiei.

ABC-ul montajului

Selectați mai întâi primul clip sau prima scenă și încărcați-o la începutul lui *Playlist* (stânga). Apoi selectați și adăugați toate celelalte videoclipuri și scene; în acest moment filmul este gata! Nu rămâne decât să-l salvați și să vă chemați prietenii la vizionare.

Efecte speciale video

Programe de montare video se pot numi și simple aplicații de tăiere și lipire (*Cut and Paste*), dar și sisteme complexe folosite de posturile de televiziune pentru a realiza emisiuni TV adevărate. Cu cât este mai bun programul de montare video, cu atât puteți obține mai multe efecte – suprapuneri de scene, efecte speciale și metamorfoze – care reprezintă procesul prin care o imagine se transformă în altă imagine. Toate aceste efecte le puteți obține și pe PC-ul de acasă.

Clipuri inteligente

O dată ce v-ați cumpărat o placă de captură, puteți să folosiți imagini video în locurile unde, înainte, ați întrebuințat o poză sau un clip audio.

- Felicitări video: puteți transfera 5 până la 15 secunde dintr-un videoclip pe o dischetă. Aveți deci suficient timp pentru a spune „Salut!".
- Bază de date video: în numărul consacrat *bazelor de date* al revistei *Easy PC* am analizat adăugarea pozelor și a sunetelor pentru a însufleți o bază de date cu istoricul familiei dumneavoastră. Folosiți aceeași metodă pentru a insera un videoclip în locul unei poze.
- Proiecte școlare: cele mai multe școli au sau ar trebui să aibă un număr mare de computere, toate fiind capabile să ruleze fișiere simple *AVI*. Astfel, producând un scurt videoclip puteți să-l aduceți la școală pe o dischetă pentru a-l viziona împreună cu colegii.
- Imagini video de tipărit: sistemul video poate captura și cadre singulare din filmul dumneavoastră. Încărcați-le în programul *Paint* sau în *Draw* și transformați-le în felicitări sau adăugați-le la alte documente.
- *OLE*: dacă procesorul de text sau baza de date poate rula *OLE* – care reprezintă standardul de legare de obiecte, cum ar fi poze și sunete, în sistemul Windows – atunci puteți transfera videoclipuri la fel de ușor cum copiați un fragment de text. Alegeți *Insert Object* din meniu, apoi selectați *Media Clip*, care va apela *Media Player*. Odată ales clipul, va apărea ca imagine pe pagina dumneavoastră. Dați clic pe poză, și videoclipul se derulează.

Folosiți clipurile favorite pentru a realiza *felicitări video.*

Magic media

Derularea videoclipurilor în Windows 95 sau 98 (și Windows 3.1, cu „*Video for Windows*") este foarte simplă dacă folosiți *Windows Media Player*. Trebuie doar să apelați *Media Player* în *Accessories/Multimedia* și apoi să încărcați clipul pe care doriți să-l vedeți. Acum aveți un set de butoane de control care funcționează la fel ca acelea ale unui CD player.

Puteți ajunge rapid în orice secțiune a videoclipului prin *deplasarea* cursorului de localizare.

Apăsați aici pentru a începe *derularea* unui clip sau pentru *oprirea* (temporară) a unui clip aflat în derulare.

Butoane pentru mutarea clipului *înainte* și *înapoi* cu câte un cadru.

Butoane pentru alegerea *începutului* și *sfârșitului* clipurilor dumneavoastră, extrase din fișierul video.

Redimensionați videoclipul

Când *Media Player* derulează un videoclip, acesta este prezentat la dimensiunea inițială. Puteți mări, micșora, lăți sau turti imaginea deplasând muchiile laterale sau colțurile pozei afișate. Mărirea imaginii nu duce obligatoriu la o claritate mai mare a clipului, fiindcă se văd pixelii din care e format. Dacă nu folosiți un *accelerator* de placă video, veți descoperi că viteza de derulare a cadrelor scade. De fiecare dată când dublați dimensiunea imaginii, PC-ul efectuează o muncă de 4 ori mai intensă.

Easy PC PROJECT

După ce ați citit capitolul **Multimedia** ați încercat, probabil, funcția PC-ului de înregistrare și montare a sunetului, vă puteți realiza un megamixaj, combinând diverse fragmente muzicale.

- Deschideți un document nou în procesorul de text și scrieți „acesta este videoclipul meu".
- Deschideți **Media Player** și încărcați videoclipul. Dacă nu aveți nici un videoclip la dispoziție, căutați unul de test în **Windows/Help** sau în **Windows/Media**.

- Acum folosiți butoanele de translație pentru a derula clipul cadru cu cadru, până ajungeți la secvența de start dorită.
- Apăsați pe butonul **Start Selection**. Deplasați-vă până la secvența cu care doriți să se încheie clipul și apăsați pe butonul **End Selection**. Și iată că ați creat un videoclip!
- Apăsați **Ctrl-C** pentru a copia videoclipul creat în arhiva Windows.
- Întoarceți-vă la procesorul de text și apăsați **Control-V** pentru a alipi videoclipul sub textul dumneavoastră (mai jos). Apăsați de două ori pe imagine și clipul se va derula. Acum, documentul din procesorul de text știe unde să găsească videoclipul și ce fragment să deruleze. Dacă videoclipul este pe un CD, va trebui să inserați CD-ul de fiecare dată când doriți să-l derulați.

PC-ul ca studio

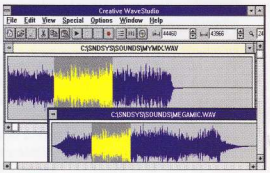
Unitatea dumneavoastră de CD-ROM are şi rol de CD audio player, putând asculta CD-urile favorite în timp ce lucraţi la computer. *Windows CD Player* are toate butoanele de control pe care le are şi un CD player de înaltă fidelitate. În plus, aveţi câteva facilităţi. Astfel puteţi folosi PC-ul şi pe post de combină muzicală. Veţi economisi în acest fel mulţi bani şi spaţiu.

Denumiţi piesele muzicale

Puteţi introduce în CD Player numele albumului şi al pieselor componente, acesta stocându-le într-un fişier împreună cu numărul special de cod al CD-ului, ascuns în index. Următoarea dată când introduceţi acel CD în unitatea CD-ROM, programul *CD Player* va citi numărul de cod al discului, va găsi numele corect al CD-ului şi al pieselor şi vă va prezenta toate detaliile. Puteţi să stocaţi doar o listă a pieselor pe care doriţi să le ascultaţi. Când veţi rula CD-ul data viitoare, el va sări piesele care nu se află pe această listă.

Efecte speciale

Puteţi obţine acea mostră de repetiţie folosind un sound recorder cum este *Creative Wave Studio*, prin copierea repetată a aceluiaşi fragment sonor scurt. Puteţi realiza distorsiuni de tip *DJ* prin preluarea unui clip, inversarea lui şi apoi realipirea sa în piesă. Acestea sunt efecte simple care se realizează cu orice program de înregistrări pentru PC. Majoritatea plăcilor audio sunt însoţite de mult mai multe efecte, incluzând modificarea vitezei sau a intensităţii, adăugarea unui ecou sau a unei reverberaţii şi o serie întreagă de butoane pentru tonalitate.



Dacă intenţionaţi să folosiţi frecvent PC-ul pentru înregistrări, va trebui să căutaţi o placă audio performantă, care să aibă încorporat un procesor digital de semnal (*DSP*). Acesta realizează pentru sunet ceea ce face placa *VGA/film* pentru imagine şi preia o parte a procesării audio care, altfel, ar trebui prelucrată de procesorul central al PC-ului. *DSP* poate oferi, de asemenea, o gamă mult mai largă de efecte speciale pe care le puteţi utiliza.

În cazul în care adăugaţi o placă audio bună, un hard disc de dimensiuni rezonabile şi un program complex de montaj sonor, atunci aveţi tot ce vă trebuie pentru un aparat profesional de înregistrări şi veţi putea să înregistraţi cu aceeaşi calitate precum cea a CD-urilor.

Easy PC PROJECT

După ce aţi citit capitolul **Multimedia** aţi încercat, probabil, funcţia PC-ului de înregistrare a discului. Folosind un simplu program de înregistrare şi montare a sunetului,i vă puteţi realiza un megamixaj, combinând diverse fragmente muzicale.

- Folosiţi două piese muzicale, pe care credeţi că le puteţi mixa, şi înregistraţi din fiecare câteva versuri şi fragmente muzicale. Alegeţi o calitate de 8 biţi/11,5 KHz pentru a economisi spaţiu pe hard disc.
- Deschideţi o fereastră **Recorder** nouă. Tăiaţi şi montaţi fragmente din fiecare piesă şi apoi transferaţi-le într-un nou fişier. Este ca şi cum aţi monta şi transfera cuvinte dintr-un document în altul.

de înregistrări

PC-ul dumneavoastră este, de asemenea, un echipament excelent de creare a muzicii electronice. Placa audio este dotată cu propriul său sintetizator; acesta a fost ataşat iniţial pentru ca PC-ul să poată rula piese muzicale simple şi efecte speciale pentru jocurile pe computer. Acum unele plăci audio au un sintetizator *Wave Table* care introduce sunete reale în memoria sintetizatorului plăcii audio, iar PC-ul poate imita foarte bine o claviatură electronică de nivel mediu.

Fişiere MIDI

Muzica electronică nu se stochează ca o înregistrare audio, ci ca un simplu set de instrucţiuni prin care se comunică cipului sintetizatorului ce note să cânte, ce durată şi ce tip de sunet să folosească. Cipul plăcii audio preia instrucţiunile şi creează sunetele potrivite pentru a fi trimise către boxe. Aceste instrucţiuni sunt stocate ca fişiere *MIDI* (cu extensia *.mid*).

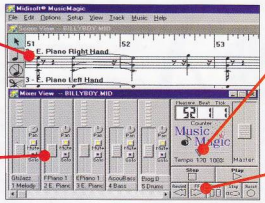
O formaţie pe un disc

Cipurile sintetizatoare pot prelucra cu uşurinţă mai multe instrumente în acelaşi timp. Astfel, folosind instrucţiunile dintr-un fişier *MIDI*, se pot asculta simultan instrumente care compun în mod normal o orchestră – chitară, chitară-bas, claviatură, percuţie şi tot felul de instrumente electronice cu coarde, instrumente de suflat din lemn şi alamă.

Realizarea unui MIDI

Vă puteţi realiza propria înregistrare *MIDI* sau puteţi schimba fişierele *MIDI* existente folosind programul *Sequencer* livrat cu placa audio. Programul vă prezintă fişierul *MIDI* ca pe o partitură muzicală, notele fiecărui instrument fiind scrise pe rânduri diferite. Puteţi şterge şi schimba notele folosind mouse-ul, dar numai atunci când este vorba de câteva note. Pentru piese muzicale însă, cel mai indicat este să conectaţi o claviatură *MIDI* la placa audio folosind mufele *MIDI*. Cântaţi notele la claviatură, iar programul le va introduce în partitură.

Notele muzicale **sunt introduse ca şi notele pe un portativ pentru toate instrumentele.**



Rulaţi-l într-un ***ritm*** **mai rapid sau mai lent. Funcţia este ideală pentru introducerea lentă a notelor şi apoi pentru a le derula întocmai ca un pianist care se grăbeşte.**

Pentru fiecare instrument puteţi schimba volumul, poziţia boxelor stereo şi puteţi adăuga efecte în secţiunea ***„mixare"*****.**

Butoane ca de ***casetofon*** **pentru redarea sunetelor, înregistrarea şi deplasarea în interiorul coloanei sonore MIDI.**

Conexiune MIDI în dublu sens

Dacă o claviatură muzicală independentă poate introduce note în computer printr-o conexiune *MIDI*, atunci se poate lucra şi invers, trimiţând informaţii pentru a dirija de la distanţă sintetizatorul claviaturii. Programele muzicale pentru PC sunt o componentă esenţială a multor formaţii de muzică pop, controlând simultan mai multe sintetizatoare *MIDI*.

PC/TV

Există și alte activități din domeniul video pe care PC-ul le poate realiza dacă aveți plăcile adiționale corespunzătoare. Unele PC-uri au acord TV încorporat. Cu un *PC/TV* puteți să vizionați serialul favorit; calitatea nu este întotdeauna perfectă și, la fel ca la un TV, aveți nevoie de o antenă bună.

Computerul în emisie

Puteți folosi PC-ul pentru a ilustra o conversație și apoi puteți prezenta rezultatul pe ecranul unui televizor. Semnalul *VGA* produs de computer diferă de cel produs de videorecorder, astfel încât va trebui să atașați un adaptor *VGA-TV* sau o placă *VGA* cu mufă video standard suplimentară.

Filme pe computer

Dacă aveți o placă DVD-Video și o unitate DVD-ROM, puteți introduce un DVD-Video sau un disc CD-Video în unitatea ROM și puteți viziona filme color precum „Batman" pe întregul ecran. Imaginile vor fi însoțite de sunet stereo, toate de pe un CD.

Teleconferințe

După ce ați reușit să introduceți filme în computer, pasul următor ar putea fi să folosiți PC-ul cu o linie telefonică pentru a realiza o teleconferință. Având o cameră video (plasată deasupra monitorului), programele și componentele speciale, puteți trimite prin intermediul unei linii telefonice obișnuite imagini și sunete în direct altei persoane dotate cu aceleași materiale. Cu o viteză de numai două cadre pe secundă, acesta nu este un film adevărat, dar este suficient pentru a crea senzația că vorbiți cu cineva pe viu. Teleconferința pe computer – profesională sau casnică – va deveni din ce în ce mai populară în viitor, deoarece prețurile scad și tot mai mulți oameni încep să folosească sistemele telefonice complet digitale *ISDN*.

Video pe Internet

Conectați-vă la Internet și veți găsi pe rețea site-uri cu muzică, sunet și imagine. Folosind un modem rapid, cu o viteză de 14 400 bps sau 28 800 bps, și un program de vizionare corespunzător, integrat în programul pentru Internet, puteți transfera imagini mișcătoare pe ecranul dumneavoastră sau puteți descărca videoclipuri. Căutați în revistele de Internet acele site-uri care vă oferă lucruri interesante despre imagini video și animate.

Nu toate programele pentru Internet pot prelucra orice tip de imagini video. Dacă aveți probleme în acest sens, trimiteți un mesaj la server pentru a vedea ce program suplimentar vă este necesar. Veți descoperi că puteți descărca pe gratis de pe Internet programul care vă lipsește.

FAX ȘI POȘTĂ VOCALĂ

Faceți cunoștință cu faxul

A fost o vreme când *faxul* era o mașină nouă și uimitoare, fiind expus la recepție și în birourile de primire de către firmele cu adevărat puternice. Acum, *faxul* a devenit unul dintre cele mai obișnuite și uzitate mijloace de a transmite diverse tipuri de documente. Scrisori oficiale sau notițe mâzgălite în grabă pe o bucată de hârtie pot ajunge la destinație în câteva minute după ce au fost scrise. Pentru acasă, *faxurile* nu s-au dovedit la fel de atrăgătoare. Dimensiunea lor provoacă oamenilor unele rețineri, iar prețul este încă destul de ridicat. Prețul se apreciază în funcție de numărul de folosiri. Deci, dacă *faxul* nu este folosit foarte des, atunci el nu este rentabil. Aici intervine *fax/modemul*.

Dacă aveți un PC, atunci poate că ați achiziționat deja și un modem. Bazându-vă pe puterea PC-ului, modemul poate funcționa și ca *fax* care trimite toate documentele pe care le lucrați direct din PC la un *fax* aflat la mii de kilometri distanță.

Folosind modemul și un *program de fax* pentru toate transmisiunile *fax*, incluse atât în pachetul Windows 95 cât și în programul pe care-l primiți odată cu modemul, obțineți un aparat *fax* gratis. *Fax/modemul* este ideal pentru oricine lucrează acasă, cu normă întreagă sau cu jumătate de normă, dar este totodată și o metodă de a trimite *faxuri* prietenilor și cunoștințelor. Așa cum PC-urile vă ajută la treburile casnice, tot așa este și *PC/faxul* de acasă. Dacă ați uitat ziua de naștere a unei cunoștințe, îi puteți trimite o felicitare prin *fax* și apoi dați-i și un telefon. Trebuie să obțineți urgent o copie a listei cu activitățile școlare pentru luna următoare? Dați telefon altui părinte și cereți-i să v-o trimită prin *fax*. Scrieți o reclamație? Trimiteți-o prin *fax* pentru urgentarea soluționării.

Desigur, *faxul* poate părea pentru unii un pic impersonal. Așa că de ce să nu vă folosiți modemul pentru a prelua mesaje, a transmite informații sau mesaje vocale prin e-mail sau chiar pentru a dialoga prin Internet?. *Poșta vocală*, sub toate aspectele sale, poate transforma PC-ul într-un hibrid între casetofon, telefon și robot telefonic. Folosiți deci la maxim posibilitatea de conversație. ●

Fax/modemuri

Pentru a trimite şi pentru a primi faxuri pe computer sunt necesare un *fax/modem* şi un *program de fax*, care face parte din pachetul Windows 95. *Programul de fax* îl primiţi gratuit împreună cu modemul. Revedeţi numărul *Online* din *Easy PC* de unde puteţi afla tot ceea ce vă interesează despre modemuri.

Dacă sunteţi interesaţi doar de transmiterea de faxuri, atunci cele mai simple *fax/modemuri* vor fi suficiente. Cu toate acestea, veţi dori să folosiţi *fax/modemul* pentru e-mailuri sau pentru accesarea Internetului, caz în care merită să achiziţionaţi un *fax/modem* rapid (28 800 bps), deoarece accesul la Internet va fi mult uşurat.

Puteţi cumpăra *fax/modemul* ca placă internă care se montează într-una din mufele de extensie ale computerului sau ca unitate de sine stătătoare ce se conectează la unul din porturile seriale. Modemurile externe au tendinţa de a fi mai scumpe decât cele interne, dar ele sunt ceva mai uşor de instalat şi de iniţializat. Pe de altă parte, odată instalat un *fax/modem* intern, el nu vă va ocupa loc pe birou şi aproape puteţi uita că există.

Carduri PCMCIA

Puteţi să transmiteţi faxuri şi de pe teren prin montarea unui *card PCMCIA* de *fax/modem*. Pregătiţi-vă faxurile pe computerul-agendă şi apoi transmiteţi-le pe toate o dată când ajungeţi la o linie telefonică.

Montarea fax/modemului

În spatele unui *fax/modem* există o pereche de mufe telefonice, iar aparatul este însoţit de un cablu pentru conectarea directă la priza telefonică de perete. Telefonul normal va fi conectat la cealaltă mufă din spatele *fax/modemului*. Acest aranjament vă permite să folosiţi telefonul şi faxul pe aceeaşi linie.

Comutatoare fax/telefon

Dacă folosiţi o singură linie telefonică, atunci aveţi nevoie de un *comutator* special *fax/telefon* care are conexiuni separate pentru telefon şi pentru fax/modem. Acestea răspund apelului cu un scurt mesaj în care i se spune vorbitorului să aştepte; apoi se face o pauză, iar dacă aude un semnal de fax, se va comuta apelul de fax/modem PC-ului printr-un semnal de avertizare care va activa programul de fax. Dacă nu aude un ton de fax, atunci se va comuta pe linia telefonică, iar telefonul va începe să sune.

Fax pe computer sau aparat fax?

Faxurile şi *fax/modemurile* prezintă avantaje, dar şi dezavantaje. Dacă faxurile dumneavoastră sunt realizate, în principal, pe PC, atunci un *fax/modem* este soluţia cea mai ieftină şi mai convenabilă. În plus, flexibilitatea este mai mare şi ocupă un spaţiu mai mic. Pe de altă parte, un fax are un scanner încorporat pentru a fi compatibil cu orice document, indiferent de provenienţă, şi nu trebuie să ţineţi computerul deschis pentru a recepţiona fax-urile.

O singură linie sau două?

Dacă primiţi faxuri doar din când în când, este logic să folosiţi linia telefonică atât pentru fax cât şi pentru apelurile telefonice. Însă; dacă primiţi foarte multe faxuri, merită să investiţi într-o nouă linie telefonică pentru fax.

Fax, telefon, scanner

Mai există o cale de a realiza şi a trimite *faxuri* cu ajutorul PC-ului, modalitate ce combină cele mai importante caracteristici ale unui *fax* separat şi ale *fax/modemului*. Aceste aparate de birou sunt *faxuri* care se leagă şi la PC. Ele pot fi alimentate cu hârtie pentru faxuri rapide şi documente pe care nu le-aţi creat pe computer. Dar legătura cu PC-ul dumneavoastră presupune că puteţi trimite *faxuri* şi de pe computer, şi că puteţi realiza şi toate celelalte lucruri pe care le poate face programul de *fax* – cum ar fi trimiterea de *faxuri* unor grupuri de persoane sau stocarea pe hard disc a *faxurilor* primite. Aceste aparate se pot folosi şi ca *scanner* alb-negru pentru PC, ca imprimantă şi ca aparat xerox.

Calitate

Dacă primiţi faxuri regulat, atunci veţi observa că există o mare varietate a calităţii imaginii: linii groase în mijlocul paginii, litere crestate la toate începuturile de pagină sau pagini întregi tipărite strâmb. Ceea ce provoacă toate aceste probleme este calitatea scannerului faxului – cât de bine a fost asamblat, cât de cursiv se derulează paginile şi cât de curat este.

Atunci când trimiteţi un fax prin intermediul computerului, conţinutul fişierului este transformat direct în formatul de fax, sărind astfel operaţiunea problematică de scanare. Puteţi recunoaşte întotdeauna un fax ce provine de la un PC, deoarece el arată ca şi cum ar fi scos de imprimantă.

Modemuri pentru mesaje vocale

Un tip mai complex de *fax/modem* este cel pentru mesaje vocale, care este dotat cu microfon şi înregistrează sau derulează mesaje pe hard disc. Astfel, toate caracteristicile unui robot telefonic de calitate se adăugă programului PC-ului şi sunt la fel de uşor de instalat ca un *fax/modem* obişnuit.

Faxuri rapide

Cele mai lente faxuri transmit informaţiile cu 2400 bps, iar cele mai rapide cu 14 400 bps, deci de peste 5 ori mai repede. Cu cât este mai rapid ritmul de transmitere, cu atât faxul este trimis mai repede şi mai ieftin. Majoritatea aparatelor fax moderne transmit cu o viteză de 9600 bps.

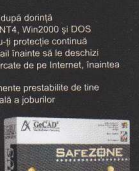
Calculatorul tău e important!

GeCAD RAV® ANTIVIRUS

RAV SafeZONE

Antivirusul tău puternic, personal şi interactiv

- Detectează peste 36 000 de viruşi
- Dialoghează cu tine şi se colorează după dorinţă
- Interfaţă confortabilă pentru Win9x, NT4, Win2000 şi DOS
- Asigură scanare on-access, oferindu-ţi protecţie continuă
- Scanează fişierele ataşate unui e-mail înainte să le deschizi
- Asigură devirusarea fişierelor descărcate de pe Internet, înaintea salvării lor în PC-ul tău
- Poate rula verificări antivirus la momente prestabilite de tine
- Oferă opţiuni de configurare personală a joburilor
- Scanează în interiorul arhivelor
- Generează rapoarte detaliate şi îţi oferă informaţii actuale şi precise despre viruşi
- Izolează şi trimite spre analiză şi rezolvare la GeCAD orice virus nou întâlnit
- Se actualizează singur, via Internet, cu frecvenţa dorită
- Cel mai mic preţ al pieţei
- Alege-ţi un nume şi o voce!



Soluţia perfectă pentru calculatorul tău de acasă!

GeCAD®
The Software Company

Tel./Fax: 324.84.09, 647.63.07, 647.71.46
http://www.gecadsoftware.com e-mail:office@gecadsoftware.com

Poştă vocală

Fax/modemurile moderne au acum posibilitatea de înregistrare şi derulare a vocii. Plăcile şi unităţile de *voce/fax/modem* se montează în computer la fel ca un fax/modem standard, dar ele mai au şi microfon şi componente electronice de înregistrare şi derulare audio a unei plăci de sunet, astfel încât puteţi transforma computerul într-un robot telefonic. De la capătul celălalt al firului se va auzi mesajul dumneavoastră de salut, iar apoi se poate lăsa un mesaj, care va fi înregistrat direct pe hard discul PC-ului ca fişier audio. Deoarece este vorba de PC-uri şi nu de roboţi telefonici, trebuia găsit un termen special pentru a descrie locul unde sunt lăsate mesajele, şi anume „*cutia de poştă vocală*". Nu trebuie decât să verificaţi *cutia poştală* şi să deschideţi oricare din mesajele vocale lăsate. Deşi este mai scump decât un fax/modem obişnuit, un aparat voce/fax/modem înlătură necesitatea cumpărării unui robot telefonic suplimentar şi a unui comutator automat fax/telefon.

Pentru cine doriţi să lăsaţi mesaj?

Funcţia de robot telefonic este doar punctul de plecare al funcţiei de *poştă vocală* a PC-ului dumneavoastră. Ultimele generaţii de plăci voce/fax/modem pot iniţia o întreagă gamă de diferite *căsuţe de poştă vocală* pe computer, câte una pentru fiecare membru al familiei, ca şi cum fiecare ar avea un robot telefonic personal. Când cineva apelează postul telefonic, va urma instrucţiunile pe care le-aţi înregistrat, iar prin tastarea codului de la telefonul lor vor putea lăsa un mesaj în *cutia de poştă vocală* a unei anumite persoane. Când sunaţi dumneavoastră sau când reveniţi în faţa computerului, prin introducerea codului personal veţi putea derula mesajele care vă aparţin, dar nu şi pe celelalte.

Acesta nu este doar un avantaj pentru firmele mici care lucrează cu multe persoane din afara biroului, dar, astfel, mesajele telefonice vor putea fi ceva mai particulare între membrii familiei, în special când este vorba de adolescenţi.

Nu ne sunaţi, vă vom căuta noi

Dacă aşteptaţi un telefon important în timp ce sunteţi plecat şi trebuie să răspundeţi apelantului, puteţi face ca sistemul *voce/fax/modem* să vă sune automat după fiecare mesaj primit.

Aveţi nevoie doar de un pager pe care-l puteţi cumpăra destul de ieftin. PC-ul poate fi programat să apeleze numărul pagerului şi să lase mesajul înregistrat. Când cineva vă lasă un mesaj în *cutia de poştă vocală*, PC-ul va apela pagerul pentru a vă transmite că aveţi un mesaj în aşteptare. Dumneavoastră apelaţi sistemul şi, folosind tastele telefonului pentru a introduce numărul de cod autorizat, veţi comanda PC-ului să deruleze mesajul vocal.

Muzica de aşteptare

Plăcile de sunet pot reda muzică sau mesaje standard în timp ce apelantul aşteaptă să ridicaţi receptorul sau atunci când trebuie să întrerupeţi convorbirea pentru câteva secunde. Sunetul poate proveni dintr-un fişier *MIDI* – un fişier sonor pe care l-aţi înregistrat pe hard disc – sau poate fi de pe un CD audio din unitatea CD-ROM. Nu uitaţi că difuzarea unor piese comerciale de pe CD obligă la plata unei taxe de licenţă – ca şi cum aţi transmite această piesă la radio.

Comunicaţi prin...

Cel mai simplu mod de a discuta cu cineva care se află departe de casă este să ridicaţi receptorul şi să-i daţi un telefon. Acum însă, Internetul intervine în forţă. În loc de a transmite mesaje textuale, puteţi înregistra un fişier sonor şi-l puteţi transmite oricărei persoane de pe glob dacă are adresă de Internet. Nu puteţi trimite acest fişier exact în forma în care este stocat, deoarece Internetul nu prelucrează cu uşurinţă fişiere care nu sunt texte.

Există două variante de rezolvare a acestei probleme. Prima este de a transforma sunetele în litere care călătoresc mai uşor pe Internet. Pentru aceasta aveţi nevoie de un *codor/decodor UU*, care poate fi descărcat de la serviciile online, de pe Internet sau din paginile de Web. Este puţin plictisitor, dar procedeul dă rezultate.

Varianta mai comodă este folosirea *MIME* (extensii multifuncţionale ale poştei de pe Internet), care permite programului de Internet al PC-ului să ataşeze un fişier sonor unui e-mail. Fişierul sonor poate fi transmis astfel împreună cu mesajul e-mail.

Dialoguri reale

Pe măsură ce oamenii se perfecţionează în comprimarea sunetului digital pentru computer, devine posibilă folosirea zonelor de conexiuni directe de pe Internet (*site-urile de dialog*) şi reţeaua *World Wide Web* pentru a vorbi în direct cu alte persoane prin intermediul PC-ului şi a fax/modemului.

Transformarea discursului dumneavoastră în semnale digitale, transferul prin modem pe site-ul de Internet şi apoi în PC-ul interlocutorului pentru decodificare pot să pară o metodă complicată de a vorbi cu cineva prin telefon, dar este foarte economicos, în special în cazul convorbirilor interurbane şi internaţionale. La fel ca în cazul oricărui serviciu Internet, nu aveţi de plătit decât un apel local către serverul de Internet. Astfel, chiar dacă persoana cu care discutaţi pe Internet se află în Canada sau în Australia, folosind PC-ul, modemul şi un *codor de voce*, convorbirea va costa la fel ca o convorbire cu vecinul dumneavoastră.

Dialoguri mărunte

Deoarece înregistraţi sunet de calitate telefonică, fişierul sonor cu fiecare mesaj nu va ocupa prea mult spaţiu pe hard disc, astfel că nu trebuie să cumpăraţi un hard disc mai mare doar pentru că v-aţi instalat un aparat voce/fax/modem.

Intrări şi ieşiri

Listă de adrese

De fiecare dată când trimiteţi un fax la un număr nou de telefon, îl puteţi adăuga imediat la lista dumneavoastră de faxuri. Data viitoare când veţi avea nevoie de el, apăsaţi doar pe nume şi se va forma numărul corect. Programul de fax este capabil să păstreze liste mari de nume şi numere care pot fi grupate laolaltă astfel încât puteţi trimite acelaşi fax unui număr mare de persoane prin simpla selectare a acelui grup.

Când este vorba de primirea faxurilor, de fiecare dată când PC-ul se află în funcţiune şi indiferent de ceea ce lucraţi, fax/modemul se află întotdeauna în fundal, controlând linia telefonică şi aşteptând apelurile. Ce va face atunci când sună telefonul depinde de opţiunile introduse în *Fax Receive*.

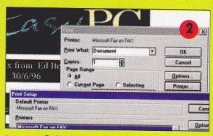
Dacă sunteţi la birou, fixaţi faxul să răspundă după un anumit număr de apeluri. Fax/modemul răspunde la telefon după numărul fixat de apeluri, trimite semnal de *„strângere de mână“* şi aşteaptă răspuns de la celălalt capăt al firului. Această opţiune trebuie aleasă dacă PC-ul dumneavoastră este conectat la o linie telefonică separată.

Dacă vă aflaţi acasă, alegeţi *Manual Answer*. Când sună telefonul, va trebui să ridicaţi receptorul. Dacă este vorba de un fax, puteţi apăsa pe butonul de fax, iar fax/modemul va prelua apelul şi va recepţiona faxul. Aceasta este opţiunea pe care ar trebui să o folosiţi dacă majoritatea telefoanelor sunt de la persoane care doresc mai degrabă să discute decât să trimită faxuri.

Transmiterea de faxuri

Când lucraţi la o scrisoare, tabel, poză sau la orice alt tip de document pe care doriţi să-l transmiteţi cuiva şi nu vreţi să vă complicaţi cu salvarea de fişiere, lansaţi programul de fax şi găsirea de fişiere de transformat în format de fax, înainte de a alege cui să-l trimiteţi. Având sistemul de fax instalat ca imprimantă, puteţi trimite faxuri ca şi cum le-aţi tipări la imprimantă, cu jet de cerneală sau cu laser. Dar, în loc ca hârtia să fie tipărită pe biroul dumneavoastră, ea va apărea la un fax aflat la mii de kilometri distanţă.

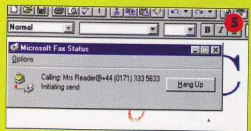
Pasul 1. Selectaţi ce doriţi să trimiteţi prin fax. Poate fi un document sau un fragment dintr-un text.



Pasul 2. Selectaţi faxul ca imprimantă.

Pasul 3. Sistemul dumneavoastră de fax vă va întreba cui doriţi să trimiteţi faxul.

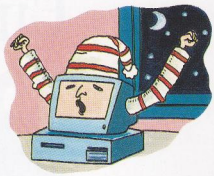
Pasul 4 + 5. Apăsaţi pe Finish sau Send şi PC-ul va avea grijă de restul ce operaţie de fundal, în timp ce dumneavoastră puteţi să lucraţi la altceva.



Difuzarea faxurilor

Majoritatea faxurilor sunt mesaje pentru o singură persoană. Câteodată însă, poate doriţi să trimiteţi aceeaşi informaţie unui număr mare de persoane. Cu un fax obişnuit, pierderi foarte mult timp prin introducerea repetată a aceleiaşi hârtii şi formarea manuală a zeci de numere diferite.

Cu ajutorul unui *fax/modem* puteţi alege oricâte nume din agendă. PC-ul va parcurge pe rând fiecare nume de pe listă şi va trimite acelaşi fax pe hârtii personalizate. Nu vă va lua mai mult timp să trimiteţi un fax la 100 de persoane decât v-ar lua să-l trimiteţi la o singură persoană.



Trimiteţi acum sau trimiteţi mai târziu?

În mod normal, imediat ce aţi terminat un fax îl şi trimiteţi. Dar aveţi şi opţiunea de a-l salva lăsând PC-ul să-l trimită mai târziu. Transmiterea în fundal consumă o parte din puterea de procesare a PC-ului, ceea ce va încetini activitatea dumneavoastră curentă, dar trimiterea faxului după ce aţi terminat lucrul pe PC va evita asta, deoarece PC-ul se va concentra doar asupra transmiterii de faxuri.

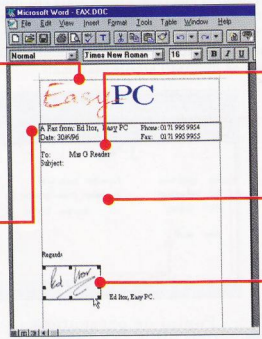
Celălalt avantaj este însă mult mai interesant: este mai ieftin să daţi telefon seara, când atât tariful naţional cât şi cel internaţional sunt semnificativ mai mici. Astfel, transmiterea de faxuri după terminarea orelor de serviciu va economisi o sumă importantă de bani, iar PC-ul nu trebuie supravegheat.

Creaţi-l şi semnaţi-l

De vreme ce realizaţi majoritatea faxurilor cu ajutorul procesorul de text, este logic să creaţi un model standard de fax pe care să-l folosiţi de fiecare dată când trimiteţi un fax. Astfel, tot ce aveţi de făcut este să completaţi mesajul dorit şi să-l transmiteţi.

Titlul conţine numele şi adresa dumneavoastră. Puteţi realiza acest antet folosind diferite caractere şi o imagine sau un motto „importate" din altă aplicaţie.

Introduceţi un *câmp pentru dată*, care se actualizează de fiecare dată când trimiteţi un fax.



Introduceţi aici doar *numele destinatarului.*

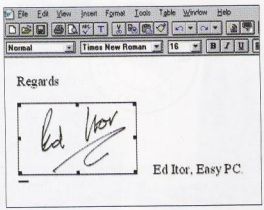
Textul dumneavoastră se introduce aici.

Adăugaţi o notă personală prin *semnătură.*

Semnătura

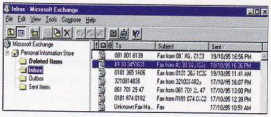
Când primiţi un fax, unul dintre semnele că a fost trimis de la un fax/modem este că în partea de jos nu există *semnătură*, deoarece nu aveţi cum să o introduceţi. Totuşi, a adăuga o *semnătură* este simplu. Mai întâi notaţi mai multe *semnături* pe o bucată de hârtie şi scanaţi-le. Apoi folosiţi un program de desen pentru a o selecta pe cea mai potrivită ca să o plasaţi pe foaia de hârtie şi, în final, ajustaţi imaginea la dimensiunea potrivită.

Nu vă faceţi probleme dacă nu aveţi scanner. Trimiteţi-vă *semnătura* de la faxul altcuiva, fixat de preferinţă la rezoluţie înaltă. Puteţi acum să transformaţi acel fax într-o imagine şi să continuaţi ca înainte.



Cine-i acolo?

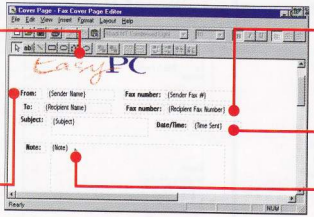
Dacă doriţi să ştiţi cui aţi trimis fax este destul de uşor să aflaţi. Programul de fax înregistrează fiecare fax trimis sau primit. Puteţi studia în *jurnalul* faxului ce s-a transmis şi când. Dacă trimiteţi faxuri când nu vă aflaţi lângă computer, *jurnalul de expedieri* vă va arăta ce faxuri au fost trimise succesiv şi care nu au ajuns la destinaţie.



O mână de ajutor

Deşi faxurile sunt primite şi stocate ca imagini, ceea ce se află în pagină este de obicei text, care este mult mai util ca fişier de text. Dacă aveţi nevoie de fax ca text, în loc de a-l redacta există un program miraculos numit *Optical Character Reader* (*OCR* – cititor optic de caractere) care poate face conversia în locul dumneavoastră.

Programul *OCR*, care este inclus în câteva pachete de programe fax, scanează faxul şi analizează dacă poate citi literele. Dacă faxul este o copie curată iar textul nu este foarte mic, atunci un program *OCR* de calitate va avea rezultate remarcabile. Va trebui de fiecare dată să reverificaţi copia faţă de imaginea faxului original, dar de obicei este foarte uşor să localizaţi erorile ocazionale.



Logo-ul dumneavoastră scanat în computer este stocat ca fişier imagine.

Datele dumneavoastră luate din informaţiile introduse în sistem în momentul instalării.

Datele *destinatarului*, preluate direct din agenda de faxuri.

Data şi *locul* transmisiei sunt introduse automat.

Puteţi introduce o scurtă *notă* în timp ce trimiteţi faxul.

Pagini de prezentare

Când folosiţi un fax pentru a transmite un document, puteţi adăuga o mică pagină de prezentare cu datele personale şi cu numele şi numărul destinatarului. În loc de a scrie aceste date de fiecare dată, faxul PC-ului poate face asta singur.

Când introduceţi numărul cuiva în adresa de faxuri, veţi include şi numele lui, ca şi pe cel al firmei.

Când trimiteţi un fax, programul preia toate aceste informaţii, ca şi datele dumneavoastră şi orice titlu doriţi să adăugaţi, şi creează o pagină de prezentare care este apoi trimisă la începutul faxului. Orice pagină de prezentare este automat complet personalizată.

COMPUTERE PALMTOP

Computere de buzunar

În anii '60, computerele sau ordinatoarele, cum mai erau numite, ocupau camere întregi, aveau tot felul de beculețe, iar rezultatele erau înregistrate pe cartele cu ajutorul unor mașini speciale. De atunci, computerele au evoluat foarte mult. *Desktopul* a reprezentat primul progres important, care a făcut ca oricine să poată dispune de un computer, acasă sau la serviciu. Au apărut apoi computerele „portabile", de tip *notebook*, care le-au permis directorilor de companii să lucreze și în deplasare: la hotel sau în tren. Acum există o gamă largă de computere cu adevărat portabile; care pot fi introduse în buzunar sau pe care le puteți ține în palmă. *Palmtopurile* au elementele principale ale unui desktop, mai ales acum, când pot rula versiunea „*de buzunar*" a lui Windows. Ele folosesc un procesor central, memorie și au capacitate de stocare internă. De asemenea, au tastatură și ecran de afișare.

Magazinele sunt pline de dispozitive electronice care seamănă cu computerul de buzunar. Este vorba despre calculatoare, bănci de date, organizere, pagere, dispozitive de traducere, dicționare și verificatoare ortografice. Fiecare dintre acestea este destinat unei funcții speciale. Computerul *palmtop*, pe de altă parte, combină toate aceste capacități într-o singură unitate, ba chiar mai mult. Asemenea computerelor desktop și notebook, computerele *palmtop* pot rula o gamă largă de programe. La fel ca și rudele lor mai mari, pot fi conectate la dispozitive periferice de tipul modemurilor și imprimantelor. Desigur, au avantajul de a fi ușoare, compacte, iar costurile de exploatare sunt relativ reduse.

Le puteți folosi oriunde, chiar și pe stradă, lucru imposibil pentru cele mai mici computere notebook. Odată ajunși acasă sau la birou, conectați computerul *palmtop* la computerul desktop cu sistem Windows și toate informațiile vor fi încărcate în acesta. *Palmtopurile* sunt ideale pentru cei care își fac însemnări atunci când călătoresc și nu vor să poarte cu ei un computer notebook.

Multor persoane nu le plac ecranul mic și tastatura minusculă a *palmtopurilor*, dar ele sunt imbatabile în ceea ce privește accesul mobil la un jurnal, la o agendă cu adrese, la un carnețel cu însemnări sau la un procesor de texte. ●

Palmtop

Palmtop-urile concentrează caracteristicile principale ale computerelor mai voluminoase într-un pachet ce poate fi ținut în mână. Sunt mai puternice decât calculatoarele de buzunar, dar nu depășesc un computer *notebook* performant. Spre deosebire de calculatoare, baze de date, translatoare și organizere, computerele *palmtop* nu sunt destinate unei funcții anumite. Avantajul lor este că rulează cele mai importante programe Windows într-o unitate de dimensiuni foarte reduse. Dacă vă aflați în căutarea unui computer portabil, va trebui să alegeți între un *palmtop* și un *notebook*. Decizia finală depinde de întrebuințarea pe care doriți să i-o dați.

Dimensiune

Cel mai important și cel mai evident avantaj oferit de *palmtop*-uri este dimensiunea redusă. Oricât de subțiri ar fi *notebook*-urile, tot vor avea dimensiunea unui dosar gros, însă un computer *palmtop* poate fi introdus cu ușurință în buzunar sau în poșetă.

Greutate

Dimensiunea și bateriile uriașe ale *notebook*-urilor le fac să cântărească aproape cât două pachete de zahăr. Nu veți obosi ducându-le, dar, cu siguranță, veți fi fericiți să le lăsați jos. Cu o greutate de aproximativ 300 de grame, computerele *palmtop* nu cântăresc mai mult decât un portofel și veți uita că le aveți în geantă.

Tastatură

În timp ce computerele *notebook* sunt concepute pornind de la tastatura completă, care seamănă cu aceea a computerelor desktop, *palmtop*-urile măsoară abia 15 cm în întregime. Aceasta înseamnă că tastele trebuie să fie mult mai mici și mai înghesuite, ceea ce le face mai greoaie de folosit pentru dactilografierea oarbă.

Totuși, celor care folosesc numai două degete pentru a dactilografia nu li se va părea, probabil, că lucrează mai greu decât cu un computer de dimensiuni normale.

Nu au mouse

Ecranele computerelor *palmtop* sunt destul de mici, de aceea este ușor să vă deplasați în text cu ajutorul tastelor cu săgeți. Deși nu permit realizarea unor desene complexe, multe computere *palmtop* au ecrane tactile, astfel încât puteți introduce schițe rapide sau însemnări scrise de mână.

contra notebook

Putere și memorie

Chiar și cel mai modest *notebook* are un procesor 486, 8Mb de memorie și câteva sute de megaocteți de spațiu pe hard disc. Prin comparație, computerele *palmtop* sunt de-a dreptul „plăpânde". Aceasta nu este o problemă, deoarece programele special concepute pentru ele valorifică la maximum memoria lor limitată, incorporând toate funcțiile importante. Astfel că pentru unele dintre ele puteți folosi procesoare de text, baze de date, puteți trimite faxuri sau mesaje prin e-mail sau puteți naviga pe Internet la fel ca în cazul unui computer obișnuit. Printre programele special concepute pentru computerele *palmtop* cu sistem Windows CE se numără Word, Excel și Internet Explorer.

Durata de viață a bateriilor

Procesoarele puternice, ecranele mari și unitățile de dischetă au nevoie de energie. Chiar dacă se folosesc baterii reîncărcabile mari și scumpe, energia unui computer *notebook* nu va dura mai mult de câteva ore. Computerele *palmtop* folosesc baterii AA standard, de tipul celor folosite pentru casetofoanele stereo. Un singur set poate fi folosit câteva zile, iar când bateriile se uzează, puteți cumpăra altele de la orice magazin. *Palmtop*-urile au o baterie de siguranță internă care alimentează cipurile de memorie, menținând datele în siguranță câteva zile, chiar dacă se termină bateriile principale.

Dimensiunea ecranului

Ecranul unui computer *notebook* este de aproximativ 25 cm, adică suficient de mare pentru a afișa documente Windows cu 24 de rânduri de text. Ecranul unui *palmtop* poate afișa cam 12 rânduri. Acest spațiu este suficient pentru redactarea și editarea de scrisori, dar și pentru a lucra cu aproape orice tip de document.

Programe compatibile

Notebook-urile rulează o gamă largă de programe Windows. *Palmtop*-urile au instalate numai programele esențiale, cum ar fi procesoarele de text și foile de calcul. Acestea sunt stocate în memoria computerului. Unele computere *palmtop* folosesc programe special create pentru ele, iar altele se bazează pe sistemul Windows CE (*CE = Central Europe*), cu versiunile de buzunar ale programelor Word, Excel și Internet Explorer. Oricum ar fi, toate computerele *palmtop* pot transfera lucrările pe un computer desktop în formate ce pot fi ușor convertite și citite de versiunile obișnuite ale procesoarelor de text, bazelor de date și foilor de calcul oferite de Windows.

Tipuri de programe

Computerele *notebook* permit rularea unei game largi de programe. Majoritatea care funcționează pe baza unui sistem diferit de Windows CE se reduc la programe interne sau la o serie de programe create special pentru ele. Chiar și în cazul computerelor cu Windows CE, va trebui să lucrați aproape exclusiv cu programele livrate împreună cu computerul.

Cost

Prețul este un alt element demn de luat în seamă. Computerele *palmtop* au ca preț jumătate din prețul unui *notebook* ieftin, însă prețul mic nu le compensează limitele, mai ales dacă aveți mare nevoie de funcțiile unui PC *notebook*.

Destul de ușoare pentru a fi luate în buzunar, computerele *palmtop* sunt cea mai bună alegere din punctul de vedere al transportului.

Palmtop-ul dumneavoastră

Deoarece computerul *palmtop* ține loc de jurnal sau de carnet de însemnări, oamenii tind să se așeze foarte mult de el. Dacă cunoașteți pe cineva care are deja un *palmtop*, știți cu câtă îndârjire îi laudă caracteristicile și unitatea specială împotriva oricărei concurențe.

Designul în formă de *scoică* al capacului protejează tastatura și ecranul atunci când computerul palmtop nu este folosit.

Deși au *ecrane* mici, computerele palmtop afișează o mare cantitate de text și imagini. Unele au caracteristici tactile care vă permit să scrieți.

Tastatura are *tastele* dispuse la fel ca la computerele obișnuite, dar sunt mult mai mici.

Apăsați pe *tastele program* pentru a lansa programele obișnuite incluse în computerul palmtop.

Tastele cu *săgeți* vă ajută să vă deplasați pe ecran.

Încap două baterii mici în *compartimentul bateriilor*.

Aveți *locașuri* mici pentru adaptoare care permit conectarea la un desktop sau la alte sisteme. De asemenea, acestea conectează computerul palmtop direct la imprimantă.

Sloturile standard pentru *cartele* permit adăugarea de memorie și de funcții suplimentare.

Cum se cumpără un palmtop

Computerele **palmtop** se găsesc aproape în orice magazin de produse electronice sau de computere. Aici puteți vedea dacă dimensiunea ecranului sau tastatura sunt pe gustul dumneavoastră sau dacă anumite modele au funcțiile de care aveți nevoie. Toate computerele **palmtop** au fost concepute pentru un anumit tip de utilizator. Cel mai bun computer destinat celor care au nevoie de un organizer multifuncțional performant nu este identic cu acela folosit ca extensie a computerului de acasă.

Dacă programele interne nu sunt suficiente, căutați **palmtop-uri** cu o gamă largă de programe suplimentare. Iar dacă vi se oferă posibilitatea de a alege, optați pentru cea mai mare cantitate de memorie pe care v-o puteți permite. Cipurile de memorie ale computerelor **palmtop** sunt de patru ori mai scumpe decât pentru desktopuri, de aceea adăugarea ulterioară de memorie poate costa foarte mult.

De asemenea, verificați costul cablurilor suplimentare necesare pentru transferul de date pe și de pe computerul desktop sau alte accesorii. Ele se pot adăuga costului sistemului folosit de computerul **palmtop**.

☺ = adecvat ☺☺ = bun ☺☺☺ = excelent

	Cost	Tastatură	Portabilitate	Durata de viață	Ecran	Programe	Adăugiri	Memorie	Acces la programe
Palmtop	☺☺☺	☺	☺☺☺	☺☺☺	☺☺	☺☺	☺	☺	☺☺☺
Notebook	☺☺	☺☺☺	☺☺	☺☺	☺☺☺	☺☺☺	☺☺☺	☺☺	☺☺

Penpad-uri

Computerele *penpad* nu au tastaturi, ci ecrane tactile. Pe măsură ce scrieți pe ecran cu un creion optic – seamănă cu un pix fără pastă – computerul încearcă să vă citească scrisul și să îl convertească în text scris pe computer. Cele mai recente *penpad*-uri s-au dovedit a fi foarte populare datorită dimensiunii lor și a prețului redus, însă trebuie să învățați să scrieți literele astfel încât computerul să poată citi cu ușurință ceea ce ați scris.

Există unele palmtop-uri care combină ecranele tactile cu tastatura, dându-vă posibilitatea de a desena imagini sau de a face însemnări, dar și de a folosi tastatura pentru introducerea normală a textului.

Display tactil

Ecranul tactil al *penpad*-urilor s-a dovedit foarte util în domeniul afacerilor, unde folosirea computerului trebuie să fie cât mai simplă cu putință. Informațiile nu sunt introduse cu ajutorul tastelor, ci folosind butoanele afișate pe ecran. Trebuie doar să atingeți cu creionul optic zona în care se află butonul de comandă respectiv. Deoarece butoanele sunt simple reprezentări grafice pe ecran, varietatea de butoane și machetări care pot fi create pe un *penpad* nu are limite.

În lipsa creionului optic, computerul penpad poate fi folosit ca un computer palmtop cu *tastatură*.

Să învățăm să scriem

Programele software de recunoaștere a scrisului de mână pot funcționa numai în două moduri. Unele computere *penpad* știu să vă recunoască scrisul. Ele afișează pe ecran câteva modele de cuvinte. Le puteți experimenta pe suprafața sensibilă la atingere. Programul memorează apoi modul în care ați creat literele. În momentul în care începeți să scrieți, *penpad*-ul compară ceea ce a fost introdus cu ceea ce cunoaște deja, apoi încearcă să ghicească literele. Este o modalitate greoaie și nesigură.

Computerul penpad convertește scrisul de mână în *text computerizat*.

Alte computere *penpad* vă arată cât de riguros ar trebui scrise literele. Ele specifică unde anume ar trebui să înceapă creionul optic o literă și în ce direcție ar trebui să o continue. Îndată ce creionul a pornit într-o direcție, computerul va ghici rapid și sigur despre ce literă este vorba.

O simplă conectare

Dacă aveţi acasă un computer sau vă gândiţi să vă cumpăraţi unul, veţi dori să valorificaţi la maximum capacitatea computerului *palmtop* de a transfera informaţii pe şi de pe el. Aproape toate *palmtop*-urile au sisteme simple de conectare şi transferare a datelor pe computerul principal. Programele de transfer al fişierelor iau fişierele de pe computerul *palmtop* şi le trimit pe hard discul computerului principal.

În cazul computerelor *palmtop* cu sistem Windows CE, fişierele se vor găsi deja în format Windows standard. În cazul altor sisteme, programele de transfer al fişierelor convertesc formatul lor de pe *palmtop* în formatul de procesor de text, de foaie de calcul sau bază de date folosite de Windows. De asemenea, programul verifică dacă există fişiere care au fost modificate după ultima conectare a celor două computere. În loc să retrimită toate fişierele, programul le va actualiza numai pe cele la care s-a lucrat – adică pe cele care au fost modificate.

Daţi-i drumul!

Unele computere *palmtop* folosesc cabluri pentru conectarea la desktop, însă transmisiile de date prin infraroşu devin din ce în ce mai populare. Funcţionează similar cu o telecomandă, numai că transmit fişiere şi nu instrucţiuni de schimbare a canalului.

Transmisiile în infraroşu se desfăşoară lent, dar măcar nu trebuie să mai conectaţi cele două computere. E suficient să le aşezaţi unul lângă altul.

PCMCIA

Introducerea cardurilor *PCMCIA* în slotul unui computer *palmtop* determină mărirea spaţiului destinat fişierelor şi oferă încă o modalitate de transfer al acestora. Scoateţi cardul încărcat şi introduceţi-l într-un PC mai mare.

Cel mai bun prieten al computerelor palmtop

Conectarea computerului *palmtop* la computerul principal cu ajutorul portului serial este posibilă în cazul oricărui computer desktop. Dar puţine *palmtop*-uri sunt dotate cu receptoare în infraroşu sau sloturi *PCMCIA*. Totuşi, aceste opţiuni sunt des întâlnite la computerele *notebook*. În consecinţă, dacă folosiţi un computer de buzunar şi vreţi să vă cumpăraţi unul mai mare pentru a vă pune informaţiile în ordine, ar fi mai bine să optaţi pentru un computer *notebook* şi nu pentru unul desktop.

Memorie suplimentară

Capacitatea de stocare a unui computer *palmtop* poate fi mărită cu ajutorul discurilor rigide (*SSD – Solid State Disks*). Acestea sunt de două tipuri: *Flash*, care păstrează datele fără baterii, şi *RAM*, cu o baterie internă ce păstrează datele în siguranţă. Cantitatea de memorie este mică, dar vă va permite să stocaţi mai multe nume, adrese şi documente.

Folosirea PCMCIA

Majoritatea computerelor *palmtop* au un slot pentru carduri *PC* (*PCMCIA*), cu un locaş îngust pentru un singur card de *Tip II*. Acest slot este util pentru adăugarea cardurilor de memorie mici şi a modem-urilor simple. Deşi pot fi introduse într-un computer *palmtop*, cardurile mai complexe şi mai sofisticate ar putea avea nevoie de o cantitate mai mare de energie decât cea oferită de bateriile mici ale computerului.

Într-o zi...

De-a lungul unei singure zile, un *palmtop* poate fi folosit într-o mulțime de scopuri: de la echivalentul unui bilețel lăsat în grabă, la o listă de cumpărături. Aici vom vedea câteva dintre întrebuințări pentru a ne da seama cât avem de câștigat dacă folosim un astfel de computer.

8:00. O privire în jurnalul de pe palmtop vă reaminteste să-i cereți profesorului copilului câteva amănunte despre excursia de săptămâna viitoare.

8:50. Copiii lăsați la școală. V-ați lăsat prinși în pregătirile de organizare a sărbătorii școlare în timp ce verificați orarul excursiei. Introduceți data și ora în secțiunea de jurnal, cu un semn care să vă amintească să faceți niște prăjituri cu o zi înainte.

9:40. În drum spre supermagazin. Consultați lista de cumpărături pe care ați scris-o în secțiunea de însemnări pentru a verifica dacă nu ați uitat ceva amănunt.

9:50. La casă. Introduceți factura totală în programul de urmărire a bugetului familial. Vă place să țineți evidența cheltuielilor săptămânale.

10:30. O cafea rapidă și despachetarea cumpărăturilor. Computerul vă atenționează că este timpul să plecați pentru a prinde metroul care vă va duce în oraș, unde veți lua prânzul cu niște prieteni.

10:45. Ați ajuns în stație, dar metroul întârzie. Găsiți numărul de telefon al prietenilor în agenda de pe computer și le sunați pentru a le spune că urmează să întârziați.

10:50. Între timp, ați de scris câteva scrisori. Una se referă la anunțul pentru standul cu prăjituri de la sărbătoarea școlară. După târziu pe desktop și pentru a o tipări. Concentrați-vă asupra scrisorii de familie care conține ultimele noutăți. Folosiți-vă vechiul stilou și câteva coli de hârtie – palmtop-ul și scrisorile tipărite nu sunt potrivite chiar în orice ocazie! Toți va trebui să îl folosiți însă, pentru a scrie codul poștal corect.

13:30. Una dintre prietene vă amintește să-i trimiteți o felicitare pentru a vă aminti să-i trimiteți o felicitare cu data mutării pentru a vă aminti să-i trimiteți o felicitare cu data mutării pentru a vă aminti să-i trimiteți o felicitare cu data mutării

Ce poate fi mai mult

Până de curând, toate *palmtop*-urile foloseau programe speciale. Majoritatea acestor procesoare de text, jurnale și foi de calcul funcționau foarte bine și similar cu echivalentele din sistemul Windows. Acum există o versiune Windows concepută special pentru *palmtop*-uri și cele mai mici notebook-uri. Se numește *Windows CE* și arată cam la fel ca Windows pentru computerele desktop. Când veți deschide computerul *palmtop*, veți observa că este deja încărcat cu o întreagă gamă de programe Windows, inclusiv versiuni de buzunar ale programelor *Word*, *Excel* și *Internet Explorer*, precum și cu un jurnal și cu alte programe importante.

În cazul *Windows CE*, nu este nevoie să instalați dumneavoastră programele. Acestea au fost deja introduse într-un cip de memorie special din computer, așa că nu vor ocupa prea mult din prețioasa memorie suplimentară.

Îmi place Windows

Windows CE și *Windows 95* (sau versiunile sale ulterioare: *Windows 98*) au fost concepute să lucreze împreună. Nu numai că formatul fișierelor e același, dar ambele computere știu cum să comunice între ele și să-și actualizeze informațiile.

Conectarea la telefon

Pentru cei care își doresc computere foarte „deștepte", există adaptoare care se conectează direct la telefoanele mobile digitale. Acestea transformă computerul *palmtop* într-o mașinărie mobilă de transmitere a faxurilor și e-mail-urilor sau de navigare pe Internet.

Zburăm sau navigăm

Pentru marinari și piloți, există o întreagă gamă de sisteme software de navigare, concepute special pentru computerele *palmtop*. Puteți folosi computerul *notebook* pe un vapor, unde un carnețel ar fi greu de utilizat, sau în avion, unde un computer *notebook* puternic ar putea interfera cu instrumentele de bord.

Agentul 007 în acțiune!

Un alt dispozitiv care poate fi conectat la un computer *palmtop* este sistemul de poziționare globală (*GPS – Global Positioning System*). Acesta este o casetă mică cu circuite, care folosește semnale transmise prin satelit pentru a indica exact locul în care vă aflați, din orice regiune a lumii. Sistemul de poziționare globală se leagă la programul de hărți al computerului, indică locul în care vă aflați și urmărește direcția în care vă deplasați – exact ca într-un film cu James Bond!

Componente suplimentare

Există tot felul de componente suplimentare pe care le puteți adăuga desktop-ului dumneavoastră. Cadourile de Crăciun ideale pentru posesorii unui computer *palmtop* sunt *husele din piele* sau cele care pot fi atașate fie la curea, fie pe umăr.

SCANAREA

Să fie scanat!

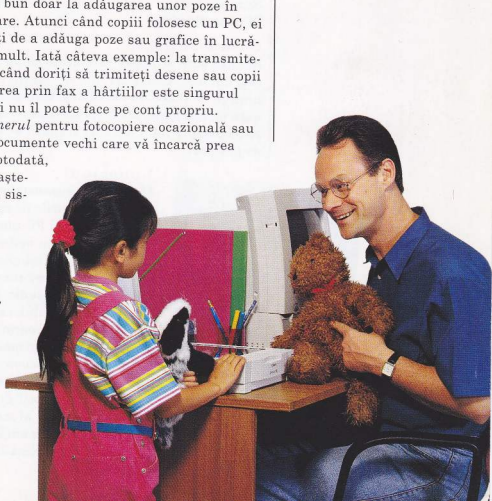
Oricui îi place să folosească poze atunci când lucrează pe computer, deşi nu are neapărat nevoie de ele. E dificil de lucrat fără o imprimantă şi imposibil fără monitor.

Scannerul nu este neapărat necesar. Dar, o dată ce aţi intrat în posesia unuia, veţi fi surprins cât de util este. *Scannerele*, fie că sunt pentru acasă sau pentru la serviciu, nu sunt foarte scumpe. Preţul de start este doar puţin mai mare decât al unui joc software bun, iar la preţul unui monitor puteţi obţine un sistem profesionist care se pretează oricărui tip de poză sau pagină pe care doriţi să o prelucraţi. Calitatea imaginilor produse de *scannere* este aproape la fel de bună ca şi cea a originalelor şi mult mai bună decât aţi putea vreodată să tipăriţi acasă.

Poate credeţi că un *scanner* este bun doar la adăugarea unor poze în scrisori, articole sau proiecte şcolare. Atunci când copiii folosesc un PC, ei descoperă o mulţime de posibilităţi de a adăuga poze sau grafice în lucrările lor. Dar *scannerul* poate mai mult. Iată câteva exemple: la transmiterea faxurilor, *scannerul* intervine când doriţi să trimiteţi desene sau copii ale altor scrisori, deoarece trimiterea prin fax a hârtiilor este singurul lucru pe care fax/modemul PC-ului nu îl poate face pe cont propriu.

Puteţi, de asemenea, folosi *scannerul* pentru fotocopiere ocazională sau pentru a depozita copii ale unor documente vechi care vă încarcă prea mult folderele. Puteţi să testaţi, totodată, minunea tehnicii care este recunoaşterea caracterelor optice (*OCR*) – un sistem ce învaţă computerul să vă citească toate scrisorile.

Vă vom prezenta în continuare diferitele tipuri de *scannere* existente, pentru a-l alege pe cel care se potriveşte cel mai bine nevoilor, spaţiului şi posibilităţilor dumneavoastră financiare. Apoi vă vom explica felul în care puteţi folosi la maxim proprietăţile aparatului. Indiferent de tipul *scannerului* ales, veţi vedea că acesta este unul dintre cele mai amuzante accesorii pe care le puteţi ataşa PC-ului.



Scannerul

Deși există *scannere* de toate formele și dimensiunile, totuși ele se împart în trei mari categorii: *scannere de mână*, *scannere pentru documente* și *scannere plane*. Cele mai ieftine sunt *scannerele de mână* – sunt mici, se țin în mână și se deplasează deasupra pozei de scanat. Acestea pot realiza o calitate bună a imaginii, dar au și câteva neajunsuri. Pentru o scanare perfectă trebuie să deplasați aparatul deasupra hârtiei în linie dreaptă și cu viteză constantă, ceea ce nu este simplu și pot fi necesare mai multe încercări până la obținerea rezultatului optim. În plus, aceste aparate nu pot scana decât fâșii de imagine late de circa 10 cm. Pentru pozele mici nu e o problemă, dar dacă doriți să scanați o foaie de hârtie de format mai mare, atunci vor fi necesare cel puțin două fâșii. Software-ul *scannerului* va alipi cele două fâșii, dar alăturarea ar putea să nu fie perfectă.

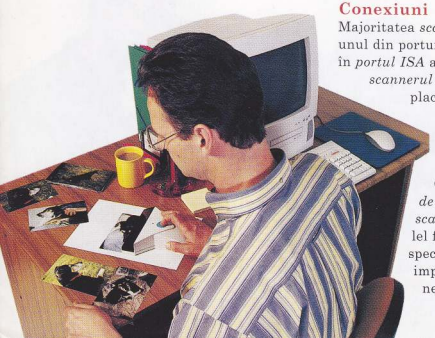
Scannere de documente

Scannerele pentru documente sunt foarte compacte, ocupă foarte puțin spațiu pe birou și pot scana atât foi întregi de hârtie, cât și poze mai mici. Ele lucrează ca un *scanner de mână* mai lat, având încorporat un alimentator motorizat de hârtie. Foaia de scanat este introdusă printr-o fantă în *scanner*, iar motorul o deplasează cu viteză mică pe sub capul *scannerului*, obținându-se astfel o imagine scanată perfect.

Unele *scannere de documente* sunt proiectate special pentru uzul firmelor. Acestea sunt *scannere* alb-negru folosite pentru transmiterea faxurilor prin intermediul computerului și pentru stocarea electronică a scrisorilor. *Scannerele* color pentru documente reprezintă o variantă comodă pentru un PC folosit acasă.

Scannere plane

Acestea sunt *scannere* care arată ca un fotocopiator mai îngust. În acest caz, dumneavoastră trebuie să ridicați capacul și să așezați hârtia pe o suprafață de sticlă. În loc să deplasați poza, *scannerul* mișcă trenul de scanare pe sub foaie. Majoritatea *scannerelor plane* pot scana hârtie de dimensiuni până la A4. Calitatea scanării este mai bună decât în cazul primelor două tipuri.



Conexiuni

Majoritatea *scannerelor* au o placă ce se montează într-unul din porturile de extensie ale computerului, de obicei în *portul ISA* al PC-ului, așa că nu trebuie să potriviți *scannerul* cu mufa computerului. Atunci când montați placa *scannerului* trebuie să urmați aceeași procedură ca în cazul montării unei plăci audio. Deci trebuie să scoateți carcasa PC-ului, ca să montați placa; apoi instalați programul.

Cele mai noi modele de *scannere de mână* și *de documente* au eliminat placa specială de *scanner* și sunt conectate direct la portul paralel folosit de imprimantă. Mufa adaptorului special al *scannerului* se introduce în mufa de imprimantă a PC-ului, apoi imprimanta se conectează la mufa *scannerului*.

dumneavoastră

Scanner pentru documente

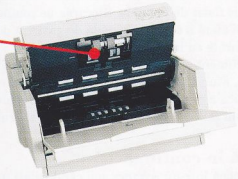
Cablul pentru informații preia informațiile de la PC și începe scanarea și apoi retrimite PC-ului pozele sub forma digitală.

Scanner de mână

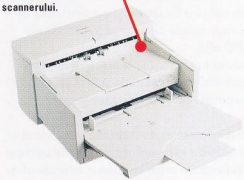
Lumina reflectată de imagine trece prin *fereastra de scanare*. Folosiți substanțele de curățare recomandate pentru a păstra curată această fereastră.

Cablul de alimentare. Scannerele de mână se alimentează de la PC. Scannerele cu motorașe pentru deplasarea hârtiei au o alimentare separată – de la un adaptor de joasă tensiune.

Role motorizate care rulează hârtia uniform prin fereastra de scanare. Introducerea unei hârtii prin fanta de alimentare pornește automat scannerul.



Introducerea unei hârtii în *tăvița de alimentare cu hârtie* determină pornirea automată a scannerului.



Scanner plan

Are *fereastra de scanare* mare, ca să preia o pagină A4.

Senzorul CCD este similar cu cele folosite la camerele video. El preia imaginea paginii și o transformă în semnale electronice.

Cum se compară scannerele

☺ = satisfăcător ☺☺ = bine ☺☺☺ = excelent

	Scannere de mână	Scannere de documente	Scannere plane
Preț	☺☺☺	☺☺	☺
Calitate	☺☺	☺☺☺	☺☺☺
Ușurință de utilizare	☺☺	☺☺☺	☺☺☺
Dimensiune	☺☺☺	☺☺☺	☺

Când să scanați...

Ce resurse consumă de la un PC?

Scannerele au nevoie de o putere relativ mică a computerului pentru a funcționa eficient, dar fișierele mari de imagine vor avea nevoie de o cantitate însemnată de spațiu pe hard disc și de cel puțin 16 până la 32 Mb de memorie pentru a fi procesate rapid. De asemenea, funcții ca **OCR** au nevoie de o putere mare de calcul, astfel că sarcinile vor fi efectuate mai rapid dacă PC-ul este puternic.

Există multe moduri de a folosi un *scanner*. Scanarea pozelor este importantă pentru PC-urile de familie. Copiilor le place să adauge poze sau imagini din reviste sau chiar broșuri proiectelor pe care le primesc ca teme pentru acasă sau pentru studiu în clasă. Atât bazele de date, cât și proiectele de desen descrise în numerele precedente din *Easy PC* folosesc un *scanner* pentru adăugarea pozelor. Pozele scanate sunt, de asemenea, potrivite pentru a da o pată de culoare referatelor și comunicatelor.

Dacă aveți un fax/modem, atunci știți deja cât este de simplu să trimiteți un fax dintr-un document scris cu procesorul de texte, dar și cât de dificil este să transmiteți prin fax o foaie de hârtie. Dacă adăugați un *scanner*, PC-ul va putea funcționa ca un fax de sine stătător. Introduceți doar hârtia în *scanner* și transmiteți prin fax imaginea ei. Puteți, de asemenea, să vă folosiți *scannerul* ca aparat de fotocopiere – prin introducerea unei pagini în *scanner* și tipărirea ei imediat după scanare.

Stocarea documentelor reprezintă o aplicație specială a *scannerelor* pentru firme. În loc de a păstra orice document într-un dulap special de dosare, copiile pot fi scanate și păstrate în PC. Folosind o scanare alb-negru, fiecare pagină va fi stocată într-un mic fișier de imagine. Stocarea pe computer micșorează spațiul pentru dosare și oferă o cale mai rapidă de găsire a documentelor, cu condiția să fie memorate cu informații corecte.

Dacă dintr-un document obțineți informații pe care doriți să le folosiți în propriile fișiere de text, atunci parcurgeți pagina respectivă cu un dispozitiv *OCR*, de recunoaștere optică a caracterelor. Acesta va citi cuvintele de pe pagină și le va transforma într-un text pe care îl puteți importa și prelucra cu procesorul de text.

Ce se întâmplă în continuare?

Când introduceți o poză într-un *scanner* sau când rulați un *scanner* deasupra ei va fi proiectată o lumină puternică. O fâșie subțire de imagine este culeasă de un detector sensibil la lumină care transformă zonele de lumini și umbre ale pozei în semnale electrice expediate apoi PC-ului.

Fâșiile sunt rânduri foarte înguste, oarecum asemănătoare cu cele ale unei imagini TV. O pagină completă este formată din 1.000 până la 5.000 de rânduri separate. Cu cât sunt mai multe rânduri, cu atât calitatea pozei va fi mai bună.

Scanarea color folosește trei seturi de detectori de lumină: roșii, verzi și albaștri – câte unul pentru fiecare culoare primară. Informațiile extrase cu ajutorul acestor trei seturi pot reproduce orice culoare a curcubeului.

Scanarea de *înaltă rezoluție* din dreapta este mult mai clară.

Scanări de calitate

Calitatea pozelor scanate depinde de numărul punctelor folosite pentru a compune poza scanată și de gama de griuri sau culori pe care le poate recunoaște și transfera PC-ului. Cu cât sunt folosite mai multe puncte la o poză, cu atât aceasta va fi mai clară. Această proprietate se numește rezoluție și se măsoară în *puncte per inci*, sau *dpi*. Cu cât *scannerul* este mai performant, cu atât va putea produce poze cu o rezoluție mare. *Rezoluția de scanare* variază de la 100dpi x 100dpi până la 1200dpi x 600dpi. Pentru uzul casnic, un scanner de 400dpi este suficient de bun.

Ce caracteristici sunt necesare

	Color sau alb-negru	Rezoluție standard	Număr de biți
Scanarea pozei	Color	200dpi	24
Conturare	alb-negru	200dpi	1
Transmisiuni fax	alb-negru	100dpi	1
Stocare de documente	alb-negru	200dpi	1
OCR	alb-negru	300dpi	1
Fotocopiere	alb-negru	200dpi	256

Profunzimea griului și a culorilor

Când scanați o foaie de hârtie cu text vă interesează doar două niveluri: de alb și negru – textul negru și hârtia albă. Aceasta este cea mai simplă formă de scanare și necesită doar 1 bit de date pentru a memora informații despre culoarea fiecărui punct sau pixel. Iar dacă albul și negrul pure sunt suficiente pentru paginile de text, ele vor realiza poze foarte slabe, deoarece imaginile sunt formate din nuanțe de gri. Ochiul dumneavoastră poate detecta circa 250 de nuanțe diferite de gri între alb pur și negru pur. Astfel, pentru a scana cu acuratețe o poză, *scannerul* trebuie să recunoască o gamă de 250 nuanțe de gri: de la alb 100% până la negru 100%. Prin urmare, dacă fiecare punct este memorat ca un număr de 8 biți, puteți avea varianta a 256 nuanțe de gri pentru fiecare punct. Astfel, majoritatea *scannerelor* gri vor fi de 8 biți, care vă oferă posibilitatea realizării unei calități apropiate de cea fotografică.

În timp ce o scanare alb-negru de *1 bit* este suficientă pentru texte, ea realizează poze foarte slabe (stânga sus). Scanările color necesită 24 biți pentru stocarea a până la 256 de nuanțe de roșu, verde și albastru.

Când lucrați cu culori, aveți trei seturi de senzori ce culeg informații – câte unul pentru roșu, verde și albastru. Pentru a obține culori de calitate fotografică trebuie să memorați până la 256 de nuanțe din fiecare culoare, astfel că aveți nevoie de trei seturi de 8 biți, deci de 24 biți, pentru a memora o imagine color de calitate.

Calitate suplimentară

Fiecare punct sau pixel din fișierul de imagine ocupă spațiu pe hard discul dumneavoastră. Cu cât selectați mai mulți dpi, cu atât mai mare va fi fișierul de imagine. Totodată, cu cât folosiți o profunzime mai mare a pixelilor, cu atât mai multe informații vor fi transferate pe hard disc. O imagine de mărimea unei poze alb-negru la 100 dpi va ocupa circa 10 Kb, în timp ce o versiune color de 400 dpi a aceleiași poze ocupă până la 5 Mb.

Profunzimi de culoare pentru pixeli

Număr de biți	Ce se stochează în fișierul de imagine	Ce imagine rezultă
1	1	alb sau negru
8	10010011	256 nuanțe de gri
24	10110010	256 nuanțe de albastru
	10010101	256 nuanțe de verde
	11001001	256 nuanțe de roșu

Desfășurarea

La un *scanner de documente* sau la unul *plan* introduceți hârtia și începeți scanarea cu ajutorul programului dumneavoastră de scanare. Unele *scannere de documente* sesizează când introduceți o foaie de hârtie și trimit automat un mesaj PC-ului pentru a activa procesul de scanare.

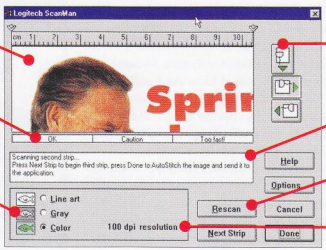
Toate programele de scanare vă permit să faceți modificări asupra aspectului imaginii. Culoarea, luminozitatea și contrastul pot fi schimbate pentru a obține pe computer cea mai bună imagine care se poate.

Fereastra de control ce însoțește un *scanner de mână* are funcțiile de bază ale tuturor programelor de scanare și, în plus, mai are și unele caracteristici ce sunt folosite doar pentru scanarea manuală.

Fereastra imaginii **vă arată imaginea scanată.**

Monitorul de viteză **pentru scannerele de mână vă ajută să controlați viteza de scanare. Dacă imaginea are tentă spre roșu, atunci viteza de scanare este prea mare.**

Alegeți *profunzimea pixel*: **alb-negru pentru documente și contururi, gri pentru imagini și poze alb-negru, color pentru poze și imagini color.**



Direcția de scanare. **Aveți două posibilități de scanare a unei poze: longitudinal sau transversal. Apăsați aici pentru a vă asigura că scanarea se desfășoară în sensul corect.**

Instrucțiunile **de pe ecran vă conduc pe drumul bun.**

Rescanați **încă o dată dacă rezultatul nu este cel dorit.**

Rezoluția **fixată este în prezent la 100 dpi.**

Perechile se întâlnesc întotdeauna

În afară de folosirea programului *scannerului* pentru a-l deschide și a realiza scanarea de imagini, veți descoperi că multe programe de desen au și ele butoane de *scanner* prin care îl puteți activa direct pe acesta. Pentru a vă asigura că *scannerele* și programele de desen vor lucra împreună optim, industria informatică a pus la punct sistemul *TWAIN* – o cale standard prin care componentele electronice și programele comunică unele cu altele. Orice *scanner* menționat ca fiind compatibil *TWAIN* va lucra cu orice program ce acceptă *TWAIN*. Acest standard a fost adoptat de multe firme, iar acum cele mai multe *scannere* și programe de desen sunt compatibile *TWAIN* și lucrează împreună perfect.

Înghesuiți punctele

Programul de scanare poate crește rezoluția printr-un truc ingenios numit *interpolare*, care adaugă puncte noi pe lângă cele pe care *scannerul* le-a introdus în PC. Programul de *interpolare* analizează două puncte alăturate și le compară culoarea și luminozitatea. Programul creează atunci un alt punct între cele două. Acest punct are o culoare și o luminozitate intermediare.

Interpolarea poate dubla, tripla sau chiar împătri rezoluția imaginii finale. Rezultatul nu va fi la fel de bun ca în cazul scanării cu rezoluție înaltă de la început, dar *interpolarea* poate îmbunătăți calitatea imaginii pentru o procesare *OCR* dificilă sau dacă imaginea urmează să fie foarte mult mărită.

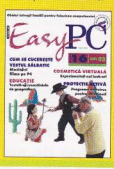
scanării

Ascundeți marginea de alipire

Scannerele de mână pot fi folosite pentru a scana pagini întregi prin rularea aparatului către josul paginii în două sau trei fâșii. Programul scannerului va analiza zonele de suprapunere și va încerca recompunerea imaginii prin alipirea fâșiilor. Va trebui să încercați să scanați foarte atent, iar punctele de pornire și oprire ale tuturor fâșiilor să fie aceleași. Când reușiți aceasta, rezultatele obținute sunt bune.

Doriți să scanați o pagină întreagă cu un scanner de mână? Atunci scanați imaginea din două treceri: veți obține două fâșii, cu o zonă de suprapunere.

Programul scannerului potrivește suprapunerile pentru a realipi fâșiile și a recompune imaginea.



Asigurați-vă că scannerul este drept aliniindu-l față de un rând de text.

Rezoluție optică sau electronică

Când cumpărați un *scanner* asigurați-vă că *rezoluția* sa este cea *optică*, adică ceea ce poate produce sistemul de scanare, și nu *rezoluția* „mai înaltă" creată de programul de interpolare.

Încercați

Dpi și *profunzimea unui pixel* nu exprimă cu exactitate performanțele pe care le poate obține *scannerul* în cazul unor poze adevărate. Dacă aveți ocazia, încercați câteva aparate înainte de a cumpăra. Pentru aceasta, luați cu dumneavoastră o poză de calitate. Un instantaneu estival cu piele bronzată, culori și contraste puternice pe fundal sunt ideale pentru a pune *scannerul* la încercare.

Imagini de calitate mai bună

Teoretic, o scanare de 24 biți arată la fel de bună ca o fotografie, dar există câteva avantaje în cazul în care încercați să realizați ceva special și optați pentru o gamă și mai largă de culori. Cele mai performante *scannere* sunt cele de 36 biți. Dacă cele de 24 biți pot reproduce 16,8 milioane de culori distincte, un *scanner* de 36 biți poate reproduce peste 1 miliard de culori.

Sporiți viteza

Scanarea unei imagini de format A4 poate dura aproape 1 minut. Dacă folosiți o rezoluție mică, va dura mai puțin deoarece sistemul va scana mai puține rânduri. Cu ajutorul unui *scanner de mână* va trebui să rulați cu o viteză mai mică dacă ați ales o rezoluție mai înaltă.

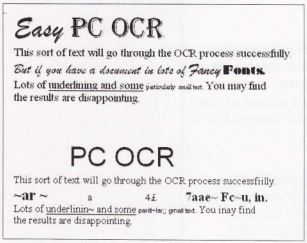
În cazul în care scanați mai multe pagini, veți descoperi că fixarea rezoluției la o valoare mai scăzută va crește viteza de scanare. Veți vedea, totodată, că după ce imaginea a fost scanată, pozele de rezoluție înaltă vor mai necesita o perioadă destul de lungă de procesare, deoarece fișierul de imagine este mai mare.

OCR

Scannerele au deseori și un program de recunoaștere optică a caracterelor (*OCR*). Deși poate că nu îl folosiți în fiecare zi, el e capabil să economisească timp pentru dumneavoastră. De exemplu, când copiii folosesc o enciclopedie multimedia ca Microsoft Encarta pentru unul dintre proiectele lor, ei pot transfera un fragment de text în propriile lucrări. În plus, ei pot monta, extrage punctele-cheie și schimba unele date pentru a prezenta o imagine mai clară. Dar există o cantitate uriașă de informații ce provin din alte cărți sau reviste. Citate lungi, articole din ziare și reviste sau alte tipuri de texte trebuie să fie, în mod normal, copiate în computer prin dactilografiere. *OCR* poate sări această fază de culegere prin citirea automată a textelor scanate în PC și transformarea cuvintelor într-un text din procesorul de texte ca și cum ar fi importate dintr-o altă aplicație.

O mână de ajutor

OCR vă poate, totodată, ajuta dacă ați șters, din greșeală, o scrisoare sau un eseu de pe hard discul dumneavoastră. Dacă aveți o copie a acestui document, *OCR* vă vine în ajutor, permițându-vă să scanați din nou paginile în PC și să regăsiți informațiile.


Easy PC OCR

This sort of text will go through the OCR process successfully.

But if you have a document in lots of Fancy Fonts.

Lots of underlining and some particularly small text. You may find the results are disappointing.

PC OCR

This sort of text will go through the OCR process successfully.

~ar ~ a 4£ 7aae~ Fc~u, in.

Lots of underlinin~ and some paint-in~, great text. You may find the results are disappointing.

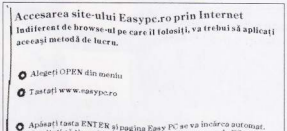
Programul OCR **va avea deseori probleme cu caracterele mai deosebite.**

Sfaturi pentru programe OCR

Fiabilitatea unui program *OCR* depinde de cât de ușor este identificată o scrisoare de către program. Aveți nevoie de pagini de calitate, cu fundal alb curat, care să nu fie deteriorate, murdărite sau îndoite, și cu un text clar. *OCR* lucrează mai bine cu texte scrise cu fonturi obișnuite, cum ar fi *Times*. Cu cât caracterul este mai deosebit, cu atât este mai mare șansa ca mesajele să fie citite greșit. De asemenea, sublinierile pot provoca erori.

Dimensiunile normale de text folosite în ziare și reviste sunt bune pentru *OCR*, dar nu uitați că textul cu dimensiuni foarte mici poate fi confundat cu o înfloritură sau cu o linie. Titlurile foarte mari pot, de asemenea, să deranjeze *OCR*.

Dacă folosiți un *scanner de documente* sau unul *plan*, atunci nu veți avea probleme în legătură cu scanarea optimă a unei imagini în sistemul pregătit pentru *OCR*. Când scanați folosind *scannerul de mână*, cu cât liniile sunt mai drepte și mai orizontale, cu atât mai ușor va identifica *OCR* literele. Nu uitați să potriviți întotdeauna parametrii de lumină/întuneric pentru a avea cel mai bun contrast.

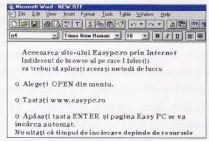

Accesarea site-ului Easypc.ro prin Internet

Indiferent de browse-ul pe care îl folosiți, va trebui să aplicați aceeași metodă de lucru.

- Alegeți OPEN din meniu
- Tastați www.easypc.ro
- Apăsați tasta ENTER și pagina Easy PC se va încărca automat. Nu uitați că timpul de încărcare depinde de resursele PC-ului dvs.

Iată o coloană de text din Easy PC așa cum ar arăta ea dacă ar fi *scanată* în PC-ul dumneavoastră.

Porniți *programul* OCR și lăsați PC-ul să se acomodeze cu el.



OCR l-a transformat într-un *text* cu alte mărimi, layout și aldine. Acum, textul este stocat ca fișier în procesorul de text.

Formatul final

Cele mai simple programe *OCR* transformă imaginile în text *ASCII*, care poate fi transferat în procesorul dumneavoastră de text. Cele mai noi programe *OCR* stochează informația ca fișier *RTF*. Acesta este foarte asemănător cu originalul ca dimensiune a textului, formă a caracterului și punere în pagină, așa că veți obține o copie aproape identică a originalului transpusă în procesorul de text.

Coloanele și formatarea

Programul *OCR* transformă ceea ce vizualizează pe ecran în litere și cuvinte și dă rezultate bune în încercarea de a păstra cam aceleași dimensiuni ale textului și *coloanelor* cu cele ale originalului – ca *format de text*, *caracter îngroșat*, *aldin* sau *subliniat*.

Cum se procedează

Programul *OCR* analizează imaginea paginii de text care a fost scanată. La început, el trebuie să identifice rândurile textului și apoi să separe fiecare literă pentru a o compara cu informațiile pe care le are despre litere, astfel încât să le poată identifica, pe rând, pe fiecare. Acesta este un proces dificil; cea mai mică pată poate alipi literele făcând sistemul să citească greșit un cuvânt, transformând – de exemplu – „clonă" în „donă" (termen din bridge).

Unele programe *OCR* realizează o operațiune de curățare a imaginii înainte de a începe activitatea de recunoaștere a literelor. Această activitate poate fi realizată prin compararea formelor culese de pe pagina scanată de *OCR* cu cele dintr-o bază de date cu forme de litere (bază de date care este stocată în memorie). Acest procedeu funcționează atunci când textul original are format standard. Celălalt mod este de a descompune litera în elementele sale componente de bază și de a analiza trăsăturile pe care le are o anumită literă. De exemplu, dacă vede o linie verticală cu două bucle spre dreapta, atunci există mari șanse ca litera să fie B. Acest sistem este mai flexibil și poate identifica literele și cifrele după aspectul lor general, în loc să aibă nevoie de o potrivire perfectă cu o altă imagine memorată a literei. Ultima fază este verificarea transformării printr-un program de ortografie, care corectează greșelile cele mai evidente.

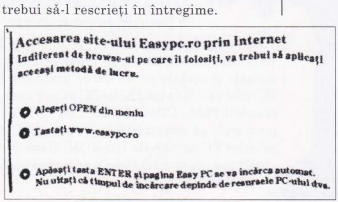
Totul sau nimic

Cu *OCR* este ca la ruletă: tot sau nimic. O scanare bună poate avea o acuratețe de aproape sută la sută, dumneavoastră trebuind să faceți doar o banală „curățenie". Când imaginea este greu de prelucrat, veți vedea că rezultatul este un dezastru și va trebui să-l rescrieți în întregime.

Micșorați viteza

Cu cât sistemul *OCR* este mai sofisticat, cu atât acuratețea va fi mai mare, dar și durata de procesare va crește. Având un *OCR* pe un computer cu procesor Pentium, procesarea unei singure pagini va dura câteva secunde, dar pe un PC 486 va dura 1-2 minute.

Caracterul poate să difere, dar literele sunt alcătuite în principal din aceleași combinații de *linii* și *cercuri*.



OCR va avea greutăți în distingerea literelor dacă pagina este pătată și murdară. O imagine *clară* oferă o șansă mai bună de identificare corectă a tuturor literelor.

Alt fel de fotografii

Dacă aveţi o fâşie de imagine pe care doriţi să o scanaţi, nu are sens să folosiţi un *scanner* obişnuit. Imaginea va fi slabă şi prea mică pentru a putea fi folosită. Pentru aceasta există *scannere* speciale de fâşii, care sunt proiectate pentru a manevra imaginile mici ale unei fâşii, producând imagini de înaltă rezoluţie. Astfel de *scannere* sunt scumpe şi sunt folosite, de obicei, de profesionişti şi de birouri de copiere. Uneori, *scannerele plane* au adaptoare de transparenţă opţionale.

Totul într-un singur aparat

Aveţi nevoie de PC, de fax, de imprimantă, de *scanner* şi de fotocopiator? Atunci trebuie să aveţi în vedere o „*combină de birou*". Aceasta va combina toate aceste funcţii într-un singur aparat ce arată ca un fax mai mare. Această combină se conectează la PC astfel încât să poată scana imagini, să poată tipări şi trimite faxuri. Combina poate realiza aceste sarcini chiar dacă PC-ul este închis. De obicei, aceste aparate au un preţ destul de mare şi uneori compromit fie calitatea scanării, fie a tipăririi.

Clic!

În magazine există de vânzare multe *aparate foto digitale*. Acestea arată ca un aparat foto obişnuit de 35 mm, dar nu folosesc filme, ci memorează imaginea pe care o văd ca fişiere de PC. În loc să captureze poza pe film, aceasta este capturată de un senzor de tip cameră video, ce o stochează în memoria sa internă. Dumneavoastră conectaţi apoi *aparatul foto* la PC şi descărcaţi pozele. *Aparatul* poate stoca aproape 100 de poze de o calitate destul de bună pentru a fi afişate pe monitor. Un *aparat digital* vă oferă poza pe loc, astfel că puteţi vedea imediat dacă este bună, iar dacă nu vă place, o puteţi şterge şi înlocui cu una nouă. La fel ca un *scanner*, puteţi folosi *aparatul digital* pentru a introduce imagini în rapoarte şi prezentări. *Aparatele foto digitale* devin tot mai ieftine şi sunt ideale pentru capturarea unor imagini de folosit pe computer.

Photo-CD

În loc de a tipări pozele pe hârtie, cu ajutorul unui *Photo-CD* ele sunt scanate şi plasate pe un CD ce poate fi folosit în unitatea CD-ROM a PC-ului sau într-un *Photo-CD player* care se conectează la TV. Calitatea scanării *Photo-CD*-ului este la fel de bună ca a oricărei fotografii. Nu costă prea mult să stocaţi pozele scanate pe *CD*, iar imaginile pot fi vizualizate pe orice PC cu unitate CD-ROM. Dacă doriţi să scanaţi câteva poze la un înalt standard profesional, atunci căutaţi o firmă de procesare ce oferă o *scanare Photo-CD*.

ANIMAȚIE & 3D

3D – simplu ca bună ziua!

Oriunde priviți – în reviste, la filme sau la reclame TV – nu se poate să nu remarcați că unii oameni au depus o muncă îndelungată în care au folosit intens și computerul pentru a realiza imagini realiste, animații și efecte speciale. Totul a fost realizat cu ajutorul *programelor tridimensionale*. Când spuneți *tridimensional*, nu vă gândiți la o hologramă, adică la o imagine care dă iluzia de corp care nu este de fapt prezent, ci trebuie să vă gândiți la imagini care seamănă cu fotografiile unor lucruri reale, *tridimensionale*. Acestea se deosebesc de imaginile plane realizate cu ajutorul programelor de desenare.

Acest tip de imagini și animații arată grozav. De fapt, nu sunt imagini, ci modele stocate pe computer, ceea ce înseamnă că le puteți întoarce pe o parte sau pe alta pentru a vedea cum arată din orice unghi sau de la orice distanță. Acest lucru este imposibil în cazul unui desen.

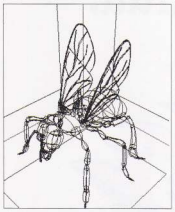
Capacitatea de a vizualiza imagini din orice unghi a plasat imaginile *tridimensionale* în centrul simulărilor computerizate.

Acestea din urmă pot fi obiecte create pe computer. Ele pot fi rotite sau mutate mai în joacă sau mai în serios. Rezultă astfel programe de simulare pentru antrenarea piloților. Pot fi create programe prin care oamenii de știință încearcă să înțeleagă lumea în care trăim. *Programele tridimensionale* se află și la baza realității virtuale, care seamănă oarecum cu lumea reală, dar care este construită numai din informații stocate pe computer.

Computerul a revoluționat și arta animației. Cele mai noi și mai sofisticate computere au fost folosite pentru realizarea unor filme ca „Toy Story" sau „Jurassic Park". Animațiile au pătruns și în lumea informatică. Acum este la fel de ușor să scrieți o scrisoare și să realizați un desen animat. Cum? Citiți în continuare!

Desenare spațială

Realizarea unei imagini *tridimensionale* nu este la fel de simplă ca adăugarea unei vederi suplimentare peste un desen plan. E nevoie întâi de un model al obiectului, apoi de transpunerea lui pe o suprafață realistă. La sfârșit, decideți în ce lumină veți expune produsul finit și din ce unghi îl veți privi.



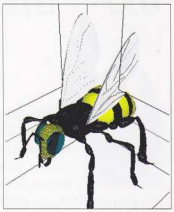
Imaginile tridimensionale sunt construite în jurul unui *model din sârmă*.

Încadrarea

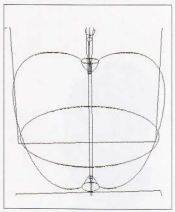
La fel ca și trupul omenesc, lumea *3D* este construită pe baza unor schelete care sunt acoperite cu un înveliș exterior – cu o *epidermă*. În *3D*, scheletul se numește *cadru de sârmă*, deoarece în viața reală cadrul de sprijin al structurii *3D* – care va fi considerat model – este realizat din sârmă.

Realizarea unui astfel de model poate fi un obiectiv îndrăznet, dar este, de obicei, mai simplă decât pare, deoarece cele mai multe obiecte sunt destul de simetrice. Așadar, dacă veți desena o secțiune a obiectului – arată ca o felie din obiectul respectiv – computerul va construi restul cadrului de sârmă prin copierea repetată a secțiunii respective în jurul unei axe.

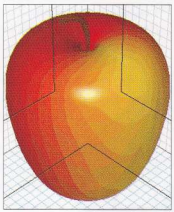
Mai întâi, desenați o secțiune dintr-un măr. Indicați-i apoi computerului cum să construiască un măr *tridimensional* complet prin copierea secțiunii respective în jurul unei axe. Obiectele mai complicate trebuie construite bucățică cu bucățică. O bicicletă, de exemplu, va fi alcătuită din părți care se vor crea separat. După generare, părțile vor fi asamblate pe ecran la fel ca și în realitate.



Cadrul de sârmă se acoperă cu diverse *texturi* pentru a compune imaginea finală.



Pasul 1. În cazul modelului din sârmă, ar trebui să porniți de la o *secțiune transversală*.

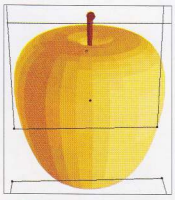


Pasul 3. Mărul finit va arăta aproape la fel ca unul real.

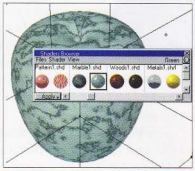
Învelișul exterior

Odată construit cadrul, trebuie adăugat învelișul exterior, adesea denumit *nuanțator*. Operația seamănă cu folosirea comenzii *Fill* (Umplere) dintr-un program de pictare sau desenare, numai că, în loc să acopere automat un pătrat sau un cerc cu o pată de culoare, programul *tridimensional* va înconjura cadrul cu o întreagă gamă de suprafețe: de la marmură la piele sau de la lemn la iarbă.

Alegeți suprafața potrivită din colecția pe care o aveți la dispoziție, dați clic pe obiectul *tridimensional* și acesta va fi acoperit automat. Veți avea posibilitatea de a ajusta aspectul suprafeței, de a-l face mai neted sau mai aspru, mai mat sau mai lucios, și dacă doriți să proiectați imaginea unui obiect de sticlă, aveți posibilitatea de a-l face opac sau transparent.



Pasul 2. Computerul va construi un măr tridimensional *copiind* repetat secțiunea în jurul unei axe.



Pasul 4. Dacă doriți, adăugați un nuanțator pentru a face obiectul mai interesant.

Lumina

Există o întreagă gamă de surse de lumină virtuală care pot fi proiectate asupra capodoperei dumneavoastră. Cea mai simplă este lumina ambientală, care produce o acoperire destul de generală, fără contraste puternice. Seamănă cu lumina dintr-o zi înnorată.

Aveți apoi lumina artificială, care seamănă cu lumina emisă de un bec. Umbrele sunt mai profunde, iar razele de lumină diferă de cele difuzate de cea de-a treia sursă posibilă: reflectorul.

Obiectul poate fi luminat folosind oricare dintre aceste surse sau folosind combinații între ele, cum ar fi, să zicem, lumina ambientală și cea emisă de două reflectoare. Nu uitați, totuși, că PC-ul trebuie să proceseze foarte mult pentru a calcula efectul exact al fiecărei surse de lumină. Cu cât veți adăuga mai multe, cu atât calculul și crearea imaginii va dura mai mult.

În obiectiv...

Acum, după ce obiectul a fost creat, iar sursele de lumină stabilite, computerul va ști cum arată obiectul din orice unghi și de la orice distanță. Computerul va funcționa ca o cameră de filmat virtuală, pe care o puteți plasa oriunde în jurul obiectului. O puteți deplasa în sus sau în jos, circular, pe sub obiect sau pe deasupra lui. Computerul va compune foarte ușor noua imagine folosind informațiile pe care i le-ați furnizat. Configurând poziții fotografice multiple, veți putea trece de la o vedere la alta, fără a mai fi necesare alte configurări.

Texturi

Multe dintre suprafețele folosite la desenarea *3D* sunt create pe computer. Altele, numite hărți de textură, sunt mici eșantioane de fotografii din suprafețe reale, care pot fi folosite ca suprafață exterioară a obiectelor. Hărțile de textură conferă un efect mai realist decât simpla folosire a suprafețelor de acoperire generate pe computer.

Cum luminează computerul un obiect

Computerul folosește radiografierea pentru a crea efectul de lumină realistă. În procesul de creare a imaginii finale, denumit rendering (redare), computerul simulează lumina produsă de razele imaginare emise de un bec și urmărește ce se întâmplă cu ele atunci când acestea ating suprafața și se reflectă către aparatul foto virtual. Dacă o parte a obiectului este ascunsă razelor, aceasta se va afla în umbră, iar computerul va întuneca culoarea, dând impresia de umbră. Dacă lumina se reflectă direct de pe suprafața expusă luminii în obiectivul aparatului foto, computerul va adăuga mai mult alb suprafeței, creând efectul de lumină strălucitoare. Deși procesul este destul de simplu, computerul trebuie să calculeze mii și mii de raze pentru a da un aspect realist obiectului, de aceea va dura mult până ce va determina cum ar trebui să arate imaginea.

3D în lumea reală

Simulările realizează în computer o versiune a lumii reale, astfel încât oamenii au posibilitatea de a se antrena sau de a testa situații pe care nu le pot experimenta în mod normal în lumea reală, deoarece ar fi prea costisitor sau prea periculos. De exemplu, ar fi costisitor și periculos să trimiteți un pilot într-un avion cu reacție pentru a învăța să zboare, mai ales că antrenamentul presupune și zborul în picaj. Computerul le permite piloților să se antreneze ca într-o carlingă adevărată (în realitate, este una simulată). Carlinga este dotată cu un ecran video mare, care oferă o simulare *tridimensională* computerizată a lumii exterioare, așa cum ar fi ea înregistrată de o cameră de filmat montată pe partea din față a avionului. Pe măsură ce avionul se deplasează, computerul modifică peisajul virtual, arătând exact ceea ce ar vedea pilotul într-un zbor real. Aceste sisteme de simulare au hărți foarte exacte ale aeroporturilor din întreaga lume, astfel încât piloții pot exersa decolarea și aterizarea fără a părăsi simulatorul. Multe parcuri tematice au versiuni ale acestor simulatoare ce permit experimentarea unor lupte aeriene sau a unor călătorii spațiale.

Știință

Oamenii de știință folosesc computerul pentru a recrea lumi la nivel atomic, lumi aproape imposibil de vizualizat altfel. Dacă urmăriți o emisiune științifică la TV, veți vedea imagini ale moleculelor sau ale lanțurilor de ADN. Moleculele sunt aproape imposibil de văzut, chiar și cu cele mai avansate microscoape. Realizarea unor modele ale structurilor lor arată din ce sunt alcătuite și cum anume funcționează.

Design

La proiectarea tradițională, inginerii și arhitecții erau nevoiți să întocmească proiectele și desenele de mână, la planșetă. Computerul le-a adus „proiectarea asistată de computer" (*computer aided design – CAD*), astfel încât acum pot crea vederi și secțiuni pentru aproape orice, începând cu case sau mașini, folosindu-și computerul pentru a desena cu precizie un reper sau un ansamblu și pentru a-și vizualiza lucrările. Aceste desene realizate prin proiectare asistată pe computer seamănă cu modelele din sârmă. În consecință, nu mai avem decât un pas până la adăugarea unei dimensiuni modelului *CAD* și supravegherea comportării obiectului proiectat la fel ca în realitate. Pentru proiectanți, *CAD* este o mană cerească. Pot vedea exact cum va arăta creația lor și o pot prezenta clienților, astfel încât deciziile pot fi luate înainte de următoarea etapă, mai costisitoare, a realizării modelelor reale.

Arhitectură

Arhitectura necesită și mai multă proiectare *tridimensională*. Nu numai că puteți vedea cum va arăta noua clădire înainte ca prima piatră de temelie să fie pusă, dar veți putea chiar vizita clădirea. Puteți intra pe ușă, puteți să vizitați încăperile sau vă puteți uita pe fereastră. Pentru multe proiecte arhitecturale importante, plimbarea *tridimensională* a înlocuit prezentarea de proiecte tehnice făcută potențialilor clienți. Aceste proiecte erau realizate pe coli de hârtie mult mai mari decât dimensiunea unui birou.

Lumea reală în imagini tridimensionale

Crearea imaginii *tridimensionale* a unor terenuri reale este relativ ușoară. Majoritatea hărților sunt acum stocate electronic, cu linii care indică înălțimea și zone de culoare albastră care reprezintă apele.

Proiectantul care lucrează în *3D* poate importa aceste detalii sau le poate tasta pentru a construi un model de sârmă al terenului și a adăuga, în final, celelalte elemente: copaci, iarbă și apă.

Acasă

Graficele *tridimensionale* apar din ce în ce mai des în programele destinate folosirii la domiciliu. În afară de jocuri, care au devenit aproape în întregime *tridimensionale*, există pachete de programe destul de ieftine, care vă ajută să vă aranjați casa sau grădina. Veți ști dinainte cum ar arăta ele dacă ați mai cumpăra plante sau dacă ați schimba mobila.

Revista *Easy PC* vă va oferi și ea câteva exemple:

Ce tip de PC?

Dintre toate aplicațiile pe computer, animațiile *tridimensionale* necesită cea mai mare putere de procesare, viteză de afișare, memorie și spațiu pe hard disc, dat fiind numărul mare de calcule necesare chiar și pentru crearea celor mai simple obiecte *tridimensionale*. Computerele mai puțin performante vor putea rula aceste aplicații, dar calcularea și afișarea imaginilor va dura mult mai mult. De asemenea, programele *tridimensionale* tind să devină uriașe. De exemplu, *Corel Draw* va folosi peste 150Mb din spațiul hard discului. Chiar și rularea lui direct de pe discul CD-ROM va ocupa 30Mb.

Pentru animații, procesorul și placa de afișare trebuie să fie foarte rapide, astfel încât fiecare nou cadru să poată fi calculat în timp scurt, iar mișcările să nu fie bruște.

Dacă aveți un Pentium cu cel puțin 32Mb de memorie, puteți rula programele *tridimensionale* și de animație, însă un Pentium II MMX va face treaba așa cum trebuie.

Majoritatea programelor de desenare și prezentare au efecte *tridimensionale* pentru grafice sau litere, ca și posibilitatea de a controla mișcarea. Imaginile *tridimensionale* în mărime naturală sau în *realitate virtuală* pot fi realizate doar cu ajutorul unor programe mai sofisticate, cum ar fi *Corel Draw* sau *Virtus Walkthrough Pro*. Pentru copii, sunt potrivite programe ca *Microsoft 3D Movie Maker*. Programele de animații serioase sunt, însă, foarte scumpe.

Animațiile – acasă

Pentru a realiza *animații* pe computer – ca acelea din „Toy Story" – sau *efecte speciale* precum cele din „Jurassic Park", va trebui să investiți mulți bani în sisteme computerizate sofisticate și în *programe de animație*. Aceasta nu înseamnă că nu puteți realiza animații și pe computerul de acasă.

A crea un desen animat este o joacă de copil. *Microsoft 3D Movie Maker* este un exemplu. Copiii pot deprinde tehnici de animație sofisticate, care, până nu de mult, erau accesibile numai profesioniștilor.

Acțiune de platou

În loc să vă imaginați personaje și decoruri, desenați-le. Apoi construiți toate cadrele individuale pentru a crea senzația de mișcare a personajelor. *3D Movie Maker* are o gamă întreagă de decoruri, personaje și accesorii gata create. Acestea pot fi puse laolaltă pentru a crea *animații* ce nu necesită nici un fel de talent la desen. Personajele pot fi implicate într-un mare număr de acțiuni: vorbire, așezare sau deplasare. Deoarece sunt deja programate și nu așteaptă decât să fie folosite, nu mai este nevoie să desenați separat imagini puțin diferite pentru a crea mișcări atractive. Totul poate fi făcut doar cu câteva clicuri pe butonul mouse-ului. Se pot adăuga clipuri muzicale, efecte sonore sau chiar dialoguri proprii înregistrate, pentru a crea un desen animat care să dureze atât cât doriți și să aibă cea mai complexă intrigă pe care v-o puteți imagina.

Noul Disney

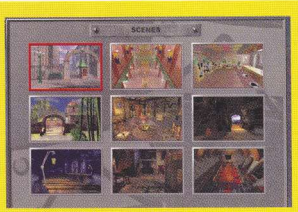
Pasul 1. Definiți mai întâi zona de lucru, care, ca la toate programele pentru copii produse de Microsoft, folosește o interfață Windows, inteligent deghizată, cu casete pentru clic și meniuri derulante cu toate funcțiile și instrumentele de care aveți nevoie pentru a crea animații de calitate.

Pasul 2. Mai întâi, alegeți personajele. Aveți de unde! Există copii, personaje amabile sau dubioase, și chiar câteva figuri imaginare. Alegeți primul decor și locul în care ați dori să fie plasat aparatul de filmat.

Animarea desenelor tridimensionale

Pentru adulți, multe programe de prezentare și chiar unele programe de desenare oferă efecte de mișcare. Ele permit deplasarea unor obiecte pe ecran (de exemplu, sigle), mărirea unor grafice sau crearea unor sigle și titluri animate *tridimensional*.

Pe măsură ce programul devine mai sofisticat, opțiunile de animație se înmulțesc, putând fi create pătrunderi sau alte *efecte virtuale*. Dar pe măsură ce numărul opțiunilor crește, programele devin mai complexe, iar rularea programului și a *animațiilor* create necesită un computer din ce în ce mai performant.



Pasul 3. Camera de filmat poate fi deplasată astfel încât să urmărească personajele, la fel ca în filmele adevărate.

Pasul 4. Așezați personajele în poziția dorită. Modificați-le direcția și îndreptați-le astfel încât să se încadreze perfect în suprafețele pe care trebuie să se deplaseze: personajele pot fi așezate sau pot sta în picioare.

Pasul 5. Acum începe acțiunea. Dați clic pe butonul de animație și vi se va cere să alegeți câteva mișcări dintr-o gamă mai largă de mișcări deja programate: alergare, râs, sărituri, poziția așezat, căderi, zeci de alte activități pe care personajele dumneavoastră le pot face. Personajele se pot mișca simultan sau pot intra în relație unele cu altele. Această scenă începe cu o conversație. Când au ceva de spus, personajele se mișcă în timp ce vorbesc. Vă puteți dezvolta intriga, făcând personajele să se deplaseze acolo unde doriți și când doriți. Așezați aparatul de filmat în diferite poziții și schimbați complet decorul, folosind casetele de meniu din jurul ecranului.

Pasul 6. La fel ca în filme, urmează adăugarea muzicii, a efectelor sonore și a dialogurilor. Alegeți dintr-o colecție de fișiere muzicale MIDI, reglând sonorul. Puteți face ca muzica să înceapă și să se oprească exact acolo unde doriți. Efectele sonore trebuie și ele adaptate acțiunii, astfel încât mișcarea și sonorul să fie perfect sincronizate. Vă puteți chiar introduce vocile proprii.

Pasul 7. Introduceți titlurile ilustrațiilor și, în mai puțin de două ore, dumneavoastră sau copiii veți deveni autorii unui desen animat de care să fiți mândri.

Computere și filme

Pagina site-ului premiat de Enter PC

Animațiile au apărut pe ecrane o dată cu filmele. Au fost întotdeauna extrem de populare, atât în cazul *desenelor animate*, cât și al filmelor mai serioase. Animatorii nu au încetat deloc să dezvolte idei noi pentru a aduce imposibilul pe ecran.

Încă de la primul *desen animat* de succes, „Felix motanul", *animațiile desenate* au fost cea mai des folosită formă de *animație*. *Filmele de desene animate* sunt construite din mii de imagini. Fiecare dintre acestea este alcătuită la rândul său din straturi de fundal care pot fi deplasate în relație una cu alta. Personajele desenate manual sunt plasate deasupra acestor fundaluri. Pentru fiecare cadru nou, sunt redesenate personajele, cu mici modificări, indicând mișcarea, apoi întregul lot este transferat pe peliculă cinematografică.

„Albă ca Zăpada" a conferit *desenului animat* statutul de film. „Tom și Jerry", „Bugs Bunny", „Familia Flintstone" și „Popeye marinarul" sunt la fel de îndrăgite de copii și acum ca și la început, iar în fiecare an apar noi seriale TV de desene animate sau succese cinematografice ca „Star War-Episode 1" sau „Matrix".

King Kong a adus faima animațiilor prin *stop-cadru*. Au existat câțiva animatori celebri care au folosit stop-cadrul, printre care și Ray Harryhousen cu armata sa de schelete din „Iason și argonauții" și Nick Parks cu „Pantalonii nepotriviți", cu care a și câștigat un premiu Oscar.

Stop-cadru

Cealaltă modalitate tradițională de creare a desenelor animate este *stop-cadrul*, care presupune fotografierea unui model de dimensiuni mici, urmată de o ușoară deplasare a acestuia. Urmează apoi refotografierea lui. Când filmul este rulat cu viteză normală, modelul prinde viață, fiind necesare sute sau mii de cadre individuale pentru un singur minut de film.

În spațiu

Nici un film SF nu este complet fără nave spațiale. Pentru a le face să pară reale, producătorii le reglează mișcările, apoi folosesc computerele pentru a le face să zboare. Modelul navei și camera de filmat sunt introduse într-un dispozitiv controlat de computer care permite deplasarea lor în absolut orice direcție. Traseul navei este programat pe computer, iar camera de filmat urmează instrucțiunile, deplasând modelul pentru a simula manevrarea unei nave spațiale.

Desenare mai rapidă

Foarte multe studiouri de animație descoperă acum că un computer poate produce *animații* mult mai ieftine decât cele desenate de mână.

Computerele produc *desene animate* care arată la fel ca acelea desenate de mână, multe seriale TV de desene animate fiind în prezent create pe computer. A durat ceva timp înainte ca acestea să fie acceptate în lumea animației. Deși firma Disney le folosea încă de la începutul anilor '80, marele succes „The Toy Story" a fost primul film de desene animate realizat în întregime pe computer.

Efecte speciale

Modelarea computerizată s-a perfecționat atât de mult, încât acum computerele sunt folosite pentru a realiza creaturi care să pară cât mai reale, chiar dacă nu există, cum ar fi personajele din „Jumanji" sau cele care ar

Dinozaurii din „Jurassic Park" au fost *construiți pe computer.*

avea nevoie de o mașină a timpului pentru filmare – ca dinozaurii din „Lumea dispărută" („Jurassic Park").

Toate aceste animale au fost create cu ajutorul aceleiași tehnici: *cadrul de sârmă.* Este tot aceea pe care o folosiți și dumneavoastră pe computerul de acasă. Aceste cadre sunt apoi acoperite cu un înveliș exterior care poate fi piele sau blană – astfel încât să arate cât mai aproape posibil de realitate. Deși realizarea unui animal durează foarte mult, odată terminat, computerul va putea crea oricâte doriți. Stoluri de păsări sau turme de dinozauri pot fi produse pe ecran fără prea mult efort. O dată ce s-au realizat creaturile, computerul le poate face să se miște, să alerge sau să sară la comandă. Computerul poate modifica chiar și unghiul camerei de filmat și luminile, astfel încât personajul computerizat să intre perfect în atmosfera filmului.

Hasta la vista, Morph!

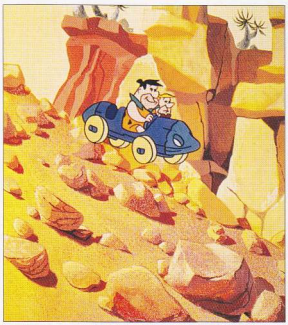
Computerele sunt responsabile și pentru efectele video șocante și aparent imposibile din filmele SF. Aici avem ca exemplu *morfismul* din „Terminator II", unde personajele își schimbă forma sub ochii noștri.

Ochelari tridimensionali

Efectul 3D a jucat un rol important și în industria cinematografică. În anii '50, o mulțime de oameni – publicul – purta *ochelari din carton* care dădeau iluzia că tot ceea ce se petrecea pe ecranul cinematografului capătă efect de real, de *tridimensional.* Tehnica de proiecție la filmele tridimensionale se bazează pe proiectarea ușor diferită a celor două perspective vizualizate în mod normal de cei doi ochi atunci când privesc un obiect din lumea reală. Fiecare perspectivă este trecută printr-un filtru colorat sau polarizat, iar *ochelarii de carton* au lentile de filtrare similare, care asigură ca ochiul stâng să primească imaginea din stânga, iar cel drept, din dreapta. Există programe shareware care permit crearea unor astfel de imagini *tridimensionale* pe computer.

Imagini disimulate

Imaginile disimulate sunt imagini care trebuie privite cu ochii puțin apropiați pentru a desluși imaginea în relief. Sunt create pe computer din imagini alb-negru procesate în tipare aparent întâmplătoare, care înșală privirea. Puteți crea imagini disimulate pe computer folosind unul dintre cele câteva programe shareware care vă stau la dispoziție.



Desenarea manuală rămâne una dintre cele mai folosite tehnici de creare a desenelor animate.

PREZENTĂRI

Etalați-vă cunoștințele!

Toți am participat măcar o dată la prezentări la care vorbitorul se ridică în picioare și – pur și simplu – vorbește. Lucrurile decurg foarte bine dacă vorbitorul este un personaj interesant și este capabil să capteze atenția publicului. Dacă nu, totul se transformă într-un coșmar. Pentru a evita asemenea situații, mulți oameni preferă să creeze o prezentare adecvată și interesantă.

În acest sens, orice prezentare poate fi îmbunătățită cu ajutorul mijloacelor vizuale. Se cunosc deja retroproiectoarele, însă asistența nu va fi din cale-afară de impresionată dacă acestea vor afișa numai imaginea unor texte sau scheme. Cei mai curajoși încredințează computerului o mare parte din sarcina realizării prezentării, deoarece el poate fi folosit și pentru acest gen de treburi: va crea slide-uri și foi transparente profesionale pe care le va prezenta mult mai bine decât ați reuși dumneavoastră vreodată.

Adăugați culoare, imagini, grafice și texte frumos machetate. Într-un timp foarte scurt, totul va fi minunat! Cu puțin efort, veți transforma chiar și cea mai anostă prezentare într-un spectacol în care computerul creează pe ecran slide-uri color. De la un slide se trece ușor la următorul. Puteți adăuga muzică, discursuri scurte, animații și videoclipuri. Dacă intră computerul în joc, totul se transformă într-un spectacol captivant! Evenimentele de familie, proiectele școlare, reuniunile de club, dar și prezentările de afaceri devin mult mai interesante! Dacă știți să lucrați pe computer și vă pricepeți la prezentări, nu vă sfiiți să vă etalați cunoștințele! ●

Alegerea tipului

În comerț se află spre vânzare multe programe pentru prezentări. Folosindu-le, puteți crea pe ecran prezentări întregi sau puteți pregăti imagini pe care le veți transfera apoi pe foi transparente sau pe diapozitive de 35 mm. Unele programe oferă modalități mai simple de pregătire a unei prezentări, altele adaugă o gamă largă de trucuri multimedia. Pentru exemplele noastre, am folosit programul *PowerPoint*, produs de Microsoft. Acest program este inclus în pachetul MS Office și oferă toate elementele necesare realizării unei prezentări de calitate.

Alegerea programului

Multe pachete de programe – nu toate – includ programe de prezentare. Așadar, dacă vă gândiți să vă cumpărați un computer și doriți un program de prezentare, verificați dacă printre programele încărcate se găsește și unul de acest tip.

Dacă analizați posibilitatea cumpărării unui program specializat pentru prezentări, încercați să lucrați cu programele de desenare mai sofisticate (cum ar fi *Corel Draw*!) care au și funcții de prezentare. Dacă veți crea numai prezentări pe ecran, alegeți un sistem mai ieftin destinat prezentărilor multimedia.

Prezentări pe ecran

Realizarea acestui tip de **prezentări** presupune folosirea unui computer. Computerele sunt ideale pentru **prezentările** din clasă sau de la birou, dar și pentru spectacolele de familie. Un computer poate fi folosit pentru a crea și pentru a rula un spectacol. Numai cu ajutorul computerului puteți adăuga culoare, videoclipuri, muzică și animație.

Fiabilitate
Efecte speciale
Folosire

Retroproiectorul

Retroproiectorul este cel mai folosit echipament de prezentare. Practic, orice școală sau orice sală de ședințe are în dotare un astfel de aparat. Prezentarea poate fi, pur și simplu, tipărită pe foi transparente speciale care vor fi apoi plasate pe suprafața de expunere a proiectorului. Cel mai simplu este să tipăriți fiecare pagină pe hârtie obișnuită; apoi trebuie să le fotocopiați pe coli transparente speciale (acetate) la o firmă specializată în fotocopiere. Aceasta va putea să le fotocopieze fie alb-negru, fie color.

Fiabilitate
Efecte speciale
Folosire

Cheie

- Atenție!
- Acceptabil
- Bine
- Foarte bine
- Excelent

de prezentare

Spectacole în familie

Prezentările nu sunt folosite numai pentru afaceri, ci și în alte scopuri: de la expunerea unor idei în fața prietenilor, la înviorarea unui proiect pentru școală sau familie. Cu ajutorul unor fotografii scanate, se pot realiza prezentări de nunți sau de aniversări. Dacă sunteți niște persoane mai originale, veți adăuga cu siguranță mici clipuri sonore sau veți include clipuri video și animații.

Avantajul programelor de prezentare este că prezentările de pe ecran pot fi programate să se deruleze automat, fără ca dumneavoastră să mai atingeți vreun buton. Acesta poate fi un element de atracție suplimentar, mai ales pentru reuniunile de club sau pentru alte întâlniri relaxante, de a căror organizare e posibil să vă ocupați.

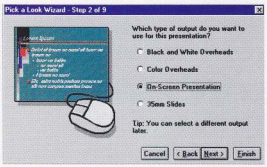
Ce tip de prezentare?

Să zicem că aveți un computer, un program potrivit, dar ce tip de prezentare veți aborda? La oricare v-ați opri, computerul vă va ajuta, cu siguranță, să captați întreaga atenție a publicului!

Ce tip de PC?

Dacă doriți să creați efecte speciale și să dați culoare prezentării, o să aveți nevoie de un computer cu procesor Pentium rapid și cu aproximativ 32 Mb de memorie. Prezentările care afișează cu ușurință succesiunea de diapozitive folosesc computere cu procesoare Pentium MMX, cu plăci SVGA foarte bune și plăci de sunet destul de performante.

Programul de prezentare **vă oferă posibilitatea de a alege o variantă dintr-o gamă largă de opțiuni.**



Prezentări pentru audiențe numeroase

Rularea **prezentărilor** destinate unui public numeros necesită proiectoare video speciale, amplificatoare și difuzoare. Unele săli de conferință sunt dotate cu asemenea echipamente, dar altele nu. Oricum, închirierea unei astfel de săli va costa destul de mult. Să sperăm că echipamentele de prezentare vor fi compatibile cu al dumneavoastră, asigurându-se fluența prezentării.

Fiabilitate

Efecte speciale

Folosire

Diapozitive de 35 mm

Sunt destinate prezentărilor elegante, adresate unui public numeros. Creați imaginile de prezentare, apoi salvați-le pe o dischetă. O firmă de tehnoredactare computerizată le va putea transforma în diapozitive color de calitate. Realizarea acestora poate fi de 5-10 ori mai scumpă decât tipărirea de foi transparente pentru retroproiectoare.

Fiabilitate

Efecte speciale

Folosire

Elemente de bază

Toate *slide*-urile se realizează la fel. Ele pot fi oricât de simple sau de complicate doriți. Nu este nevoie să știți foarte multe despre crearea lor, deoarece programul conține deja niște șabloane, în care vă puteți introduce propriile texte, imagini și reprezentări grafice. Majoritatea *slide*-urilor pornesc de la un fundal, cu un titlu și câteva cuvinte tastate ca text simplu sau evidențiat cu marcaje de listă.

Majoritatea programelor de prezentare folosesc *șabloane* pentru a vă ușura munca.

Stil...

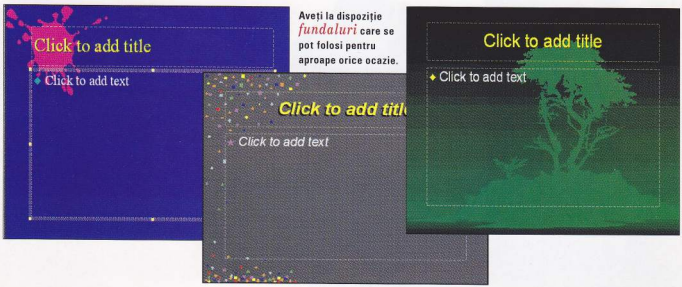
Șabloanele oferă un cadru în care urmează să se creeze fiecare *slide* al prezentării, astfel încât să existe impresia de omogenitate. Stilul șablonului ales la început poate fi apoi folosit pentru toate diapozitivele din prezentare.

Șablonul este compus din fundal și zonele destinate scrierii textului și imaginilor. Nu numai că textul va fi introdus exact la locul potrivit, dar se vor selecta automat și dimensiunea fontului, tipul și culoarea acestuia. Trebuie doar să tastați cuvintele pentru că șablonul va face restul pentru dumneavoastră.

Alegeți un *fundal* dintre opțiunile disponibile. Acesta trebuie să corespundă stilului prezentării. Tot ceea ce adăugați slide-urilor rămâne în partea de sus a fundalului ca element separat. Așadar, puteți modifica orice zonă a slide-ului fără a fi nevoie să reluați operațiunea.

Majoritatea slide-urilor au *titluri* reprezentative pentru conținutul lor. Titlul este evidențiat cu culori strălucitoare și litere mari, plasate în partea de sus a slide-ului.

***Marcajele de listă* evidențiază principalele puncte ale prezentării. Iată o listă cu ceea ce va urma în continuarea prezentării.**



Aveți la dispoziție *fundaluri* care se pot folosi pentru aproape orice ocazie.

Să aruncăm o privire în *zona de lucru* a programului de prezentare. Veți vedea butoane care vă sunt deja cunoscute. Mai există și unele noi.

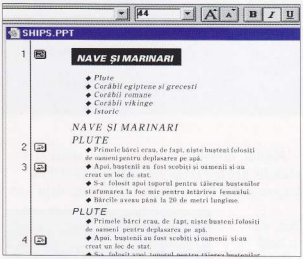
Aveți la dispoziție foarte multe *instrumente de desenare*. Aceasta dacă doriți să vă desenați singuri imaginile, casetele sau liniile care evidențiază fragmente de text. Toate desenele apar în partea de sus a fundalului, astfel încât le puteți deplasa, modifica sau șterge fără a afecta restul slide-ului.

Inserați grafice, text sau reprezentări grafice și tabele direct din celelalte programe Microsoft, cum ar fi Microsoft Excel sau Word.

Modificați dimensiunea fontului sau culoarea *textului*.

Pentru a vă ușura și mai mult sarcina, căutați *forme* deja *create*.

Butoanele de control care vă ajută să vizualizați lucrarea în diferite feluri, să aranjați slide-urile în ordine, să faceți însemnări sau să rulați prezentarea.



Un alt unghi de privire

După ce ați creat câteva *slide*-uri sau câteva prezentări, vi se va părea inutil și poate chiar incomod să lucrați tot timpul cu grafice pe ecran. Alegând *Outline View* (Vizualizare de structurare), veți vedea textul fiecărui diapozitiv, fără imagini și grafice, așa că veți putea continua numai tastarea textului. Va fi mai ușor să vedeți dacă ați scris ceea ce trebuie și dacă ortografia și punctuația sunt corecte.

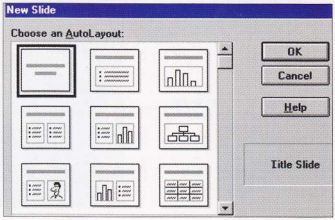
Ce conține o prezentare?

Fie că lucrați pe ecran sau cu diapozitive propriu-zise de 35 mm ori cu foi transparente (cu calcuri sau acetate), toate imaginile prezentate se numesc *diapozitive* sau *slide*-uri. O prezentare obișnuită cuprinde între 12 și 24 de *slide*-uri. Peste 24 de *slide*-uri înseamnă deja prea mult.

Informațiile esențiale ale prezentării sunt evidențiate cu ajutorul marcajelor de listă: o steluță (*) sau un punct (.). Prezentarea este alcătuită, de fapt, dintr-o colecție de *slide*-uri aranjate în ordine și gata să fie derulate la atingerea unui buton. Trecerea de la un *diapozitiv* la altul se numește tranziție. În cazul unui proiector, trebuie doar să dați clic pe următorul *slide*. Pe computer lucrurile se vor desfășura mult mai spectaculos. *Slide*-urile următoare se pot crea pornind de la cele existente deja.

Spre deosebire de *slide*-uri sau foi transparente, *prezentările pe ecran* pot rula mișcări, sunete, animații sau clipuri video. Acestea pot fi incluse în orice *prezentare* și vor fi rulate fie când selectați *slide*-ul, fie în momentul ales de dumneavoastră, printr-un clic pe o anumită zonă a acestuia.

Pentru orice tip de *machetare* de slide pe care doriți să-l folosiți, există, probabil, un șablon care să se potrivească.



Slide-urile

Mai întâi, gândiți-vă la ce doriți să comunicați și ce doriți să apară pe ecran. Așterneți totul pe hârtie sau scrieți totul în procesorul de texte, pregătit să vă realizeze *slide-urile*. Deschideți apoi *programul de prezentare* și alegeți machetarea acesteia. *Pachetul de prezentare* include o întreagă colecție de șabloane, în care vă puteți scrie propriile texte.

Alegeți ce doriți din colecția de *imagini de fundal*: de la cele mai serioase, potrivite pentru afaceri, la unele amuzante și pline de culoare.

***Zona marcajelor* de listă. Tastați fiecare marcaj. La fiecare apăsare a tastei Return, următorul marcaj de listă este introdus automat și nu mai așteaptă decât tastarea textului.**

Există un spațiu rezervat *titlului*. Dați clic pe casetă și introduceți titlul dorit.

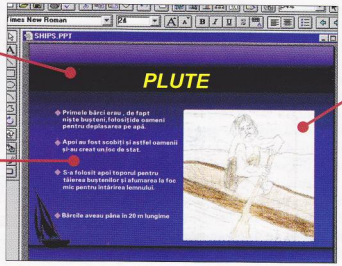
Mai greu e începutul...

Formatul de bază al *slide*-ului – fundal, dimensiune a fontului, tipul și culoarea acestuia – este acum stabilit pentru toate celelalte *slide*-uri pe care veți dori să le creați. Așadar, aspectul următorului *slide* este deja pus la punct.

S-ar putea ca, la un moment dat, să preferați folosirea marcajelor de listă pentru un *slide*, iar pentru următorul, să folosiți o combinație de texte și reprezentări grafice. Cu un clic pe *Next Slide* (Următorul slide), aveți posibilitatea de a alege opțiunile dorite. Noua machetare va fi pregătită să vă primească informațiile!

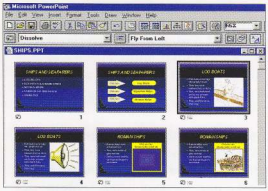
Acest al doilea slide are același fundal ca și primul, numai că are în plus *marcaje* de listă și *imagini*.

Programul restrânge spațiul marcajelor de listă pentru a lăsa loc *imaginii*.



În acest spațiu pot fi plasate *imagini*, *grafice* și *desene*. Puteți folosi fie o imagine scanată, fie una inclusă în programul de prezentare. Adăugați și celelalte slide-uri. După ce ați stabilit șabloanele, veți vedea ce simplu este să vă terminați prezentarea!

dumneavoastră



Iată ce a ieșit!

După ce ați creat toate *slide*-urile, puteți vedea întregul set în *Slide Sorter* (Sortarea slide-urilor), care prezintă *slide*-urile în ordinea corectă. Vă veți da seama dacă *prezentarea* este coerentă sau nu. Le puteți rearanja, puteți șterge sau puteți adăuga *slide*-uri suplimentare în orice moment.

Ce urmează?

Dacă veți folosi un retroproiector, este momentul să vă tipăriți *slide*-urile sau să le stocați pe dischetă pentru a fi convertite în diapozitive de 35 mm. Dacă preferați o prezentare pe ecran, poate că e bine să vă gândiți cum se va face legătura dintre *slide*-uri pe parcursul *prezentării*.

Tranziții

În timpul *prezentării*, puteți trece de la un *slide* la altul la fel ca la *slide*-urile obișnuite. Dacă lucrați direct de pe computer, prezentarea poate fi înviorată cu ajutorul unor efecte speciale: estompări sau tranziții cinematice ale imaginilor.

În meniul *Transition* (Tranziție) veți vedea o întreagă gamă de astfel de modificări. Alegeți o modalitate de tranziție care vi se pare mai potrivită și stabiliți viteza cu care aceasta să aibă loc. Poate fi mai lentă, pentru a impresiona audiența, sau mai rapidă, pentru a păstra ritmul *prezentării*. Instrucțiunile de tranziție fac parte din *slide*, așa că puteți avea tranziții diferite în diferite părți ale prezentării.

Marcajele de listă

De multe ori, în prezentări se folosesc *marcaje de listă* pentru a se construi lista de articole. Primul *slide* prezintă prima idee pe care doriți să o abordați. Al doilea mai adaugă sub el un nou *marcaj de listă*.

Dacă ar trebui să pregătiți fiecare *slide* al secvenței, ar trebui să tastați același lucru de patru-cinci ori, iar numărul de *slide-uri* create ar fi enorm. Programul are însă funcții speciale care se ocupă de disimularea și indicarea marcajelor de listă.

În *PowerPoint*, comanda *Build* (Construire) vă ajută să realizați un *slide* care să conțină toate marcajele de listă dorite. Dacă mențineți comanda *Build* activă în timpul *prezentării*, computerul va ascunde mai întâi toate *marcajele de listă*, apoi le va face vizibile pe rând.

Comanda Build **(Construire) va** *estompa* **marcajele anterioare.**

Diagrame

Dacă aveți o diagramă creată cu ajutorul unui program de calcul tabelar, există posibilitatea de a o importa direct în prezentare. De asemenea, puteți adăuga imagini din colecțiile specializate. Programele de prezentare includ, de obicei, colecții foarte bune de desene și desene animate, care pot înviora o prezentare.

Efecte speciale

Folosirea computerului pentru pregătirea *slide*-urilor va da *prezentării* un aspect profesional. Puteți alege și varianta color, dar nu prea aveți cum să-i adăugați multe efecte speciale. Dacă *prezentarea* se face pe computer, există o mulțime de metode de a ține oamenii cu ochii pironiți asupra *prezentării*.

Adăugați *puncte fierbinți* interactive pentru a vă înviora prezentarea.

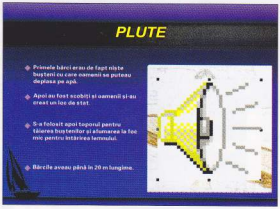
Puncte fierbinți

Dacă ați mai folosit programe multimedia interactive, cum ar fi *Microsoft Encarta*, nu vă este străină ideea de a crea pe ecran *puncte interactive* (butoane), care să vă permită să aprofundați o parte a unui subiect. Multe pachete software de prezentare vă oferă posibilitatea de a realiza ceva similar, și anume de a vă abate de la cursul *prezentării* pentru mai multe detalii.

Mai puteți atașa dispozitivului instrucțiuni disimulate, care să conducă direct la notele explicative chiar în momentul în care dați clic pe casetă. Efectele interactive sunt ușor de adăugat și dau rezultate excelente mai ales atunci când rularea *prezentării* este realizată de alte persoane. Este o metodă utilă chiar și atunci când faceți singuri *prezentarea* pentru că vă permite modificări subtile, în funcție de reacția publicului.

Mereu la fel?

În cazul prezentărilor obișnuite, ordinea *slide*-urilor este fixă. În cazul *prezentărilor* pe ecran însă, este foarte ușor să vă deplasați înainte și înapoi sau să treceți la alte *slide*-uri din secvență. Dacă sunteți mai șmecheri, puteți scoate din mânecă și câteva *slide*-uri suplimentare cu rol explicativ. În timpul *prezentării* vă puteți hotărî dacă recurgeți la ele sau dacă le evitați, în funcție de modul în care decurge *prezentarea* sau de întrebările puse de auditori.



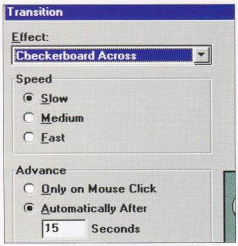
Adăugarea efectelor video și sonore

Folosiți meniul *Insert Object* (Inserarea obiectelor) pentru a include sunete și clipuri video din alte programe, cum ar fi procesoarele de text sau bazele de date. *Programul de prezentare* funcționează exact la fel, astfel încât puteți adăuga muzică, efecte sonore și video, dar aveți și posibilitatea de a controla clipurile rulate.

Alegeți efectul sonor sau video dorit și inserați-l în *slide* sub formă de obiect. Unele pachete software permit atașarea clipurilor sonore la un articol grafic de pe ecran, cum ar fi o săgeată sau un buton de clic. În cazul altora, trebuie atinsă caseta de clic din spatele graficului. În timpul *prezentării*, dați clic pe grafic și clipul sonor se va auzi imediat. Clipurile video și animațiile funcționează la fel. Pentru a îmbunătăți aspectul *prezentării*, creați o zonă de *playback* – ecranul video. În momentul în care dați clic pe ecran, clipul video se va rula.

Adăugați *clipuri video* sau *sonore*, care vor fi lansate atunci când dați clic pe un anumit buton.

Pentru site-ului easy www.easypc.ro



Playback

În loc să aşteptaţi ca cineva să dea clic pe buton pentru a derula clipurile video şi sonore, configuraţi-vă prezentarea astfel încât clipul să fie rulat imediat după selectarea *slide*-ului. În afară de efectul de *playback* obţinut, aceasta este şi o metodă excelentă de a adăuga efecte de sunet pentru tranziţiile dintre *slide*-uri.

În mişcare

Unele pachete de prezentare vă oferă o mulţime de acţiuni pe care le puteţi adăuga prezentării. În afară de mişcarea de tranziţie între *slide*-uri, *PowerPoint* va anima marcajele de listă astfel încât, în loc să apară pur şi simplu pe ecran, ele îşi fac intrarea prin lateral sau sunt treptat estompate, în funcţie de evoluţia prezentării.

Clipurile video şi sonore pot fi redate *automat*.

Unele *pachete de prezentare* multimedia adaugă mişcare elementelor *prezentării*, cum ar fi diagramele, care pot fi văzute mărindu-se sau micşorându-se, în timp ce alte elemente grafice (ca de exemplu o maşină sau o minge) pot fi făcute să se deplaseze pe ecran. Asemenea mişcări constituie deliciul prezentărilor şi nu sunt greu de creat. În cazul diagramelor mişcătoare, introduceţi o imagine a acesteia la începutul acţiunii, apoi o imagine a diagramei în forma în care ar trebui să arate la sfârşit. Computerul va face restul, creând imagini intermediare pentru a face graficul să evolueze treptat.

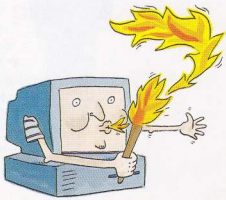
Computerul va trece lin de la un *grafic* la altul.

Puţin şi bine

Computerul preia clipurile audio şi video de pe hard disc. Acest lucru durează şi, de aceea, redarea lor nu este imediată. Dacă păstraţi o dimensiune redusă a fişierelor, timpul de aşteptare se va diminua simţitor. De exemplu, clipurile sonore ar trebui stocate la un nivel de calitate elementară a sunetului, fiind cât mai scurte posibil.

Imagini, sunete şi cântece

Majoritatea *programelor de prezentare* au şi o colecţie de imagini, dar uneori şi una de efecte sonore sau benzi muzicale. Toate acestea pot fi folosite oricând, în orice *prezentare*. Dacă veţi folosi imagini din alte surse – poate imagini scanate de pe o revistă sau fragmente muzicale înregistrate de pe CD-uri – nu uitaţi de menţiunea care apare întotdeauna pe coperta CD-urilor: „Multiplicarea şi copierea în scopuri comerciale strict interzisă". Dacă doriţi să vă adresaţi unui public numeros, ar fi mai bine să plătiţi drepturile de autor pentru folosirea acestor imagini şi piese muzicale.



Ziua cea mare

Cursorul

Pachetele de prezentare de tipul PowerPoint vă ajută să repetați. Dacă parcurgeți prezentarea pentru prima oară, computerul va nota minutele pe care le acordați fiecărui slide și va verifica dacă vă încadrați în timp. Dacă repetați de mai multe ori, adaptați-vă ritmul minutelor alocate.

Chiar în ziua prezentării, verificați dacă totul funcționează perfect și dacă sunteți gata să vă înfruntați audiența. Dumneavoastră veți controla cu exactitate momentul de trecere de la un *slide* la altul sau în care se va lansa un clip multimedia cu un clic cu butonul mouse-ului sau, dacă preferați, folosind tastatura pentru a-i indica PC-ului *slide*-ul următor.

Derularea automată

În cazul unei prezentări de tipul „Ziua ușilor deschise", ar fi de preferat o derulare automată a prezentării. Îi veți indica PC-ului câte secunde trebuie să stea un *slide* pe ecran. Programul va respecta orarul prestabilit pe parcursul întregii zile.

Bună ziua tuturor,

Aș dori să vă vorbesc despre vechile corăbii și despre influența lor asupra civilizațiilor antice

Puncte de reper

Prezentarea reprezintă mult mai mult decât se vede pe ecran. Tot aici sunt incluse și însemnările vorbitorului, de care veți avea nevoie pentru a nu pierde firul prezentării. Pentru a vă ușura munca, PC-ul va crea pentru dumneavoastră indicii utile. Fiecare bloc de text, pe care-l puteți scrie sau pe care îl puteți importa din procesorul de texte, este precedat de imaginea *slide*-ului respectiv, așa că nu vă veți putea înșela!

Pentru a „îndulci" puțin o prezentare mai oficială, înmânați fiecărui membru al audienței un rezumat cu principalele puncte ale prezentării. Computerul poate tipări versiuni complete ale *slide*-urilor în care veți introduce informații suplimentare, neincluse în *slide*-urile inițiale.

Fără emoții

Prezentările sunt adesea experiențe care consumă multă energie. Acest lucru poate fi evitat în mai multe moduri. Fie că vă aflați în fața unui auditoriu de câteva sute de persoane sau în fața a doar doi-trei colegi de birou, regulile unei bune prezentări sunt aceleași.

- **Nu vă grăbiți**. Alocați fiecărui *slide* între 2 și 4 minute, în funcție de stilul dumneavoastră de prezentare.
- **Repetați**. Parcurgeți prezentarea de câteva ori ca și cum publicul s-ar afla deja în fața dumneavoastră. Veți ști astfel dacă este mai lungă sau mai scurtă decât ați prevăzut sau dacă totul funcționează așa cum trebuie.
- **Verificați de mai multe ori**. Dacă vă faceți prezentarea folosind computerul, asigurați-vă că sistemul va funcționa când veți ajunge acolo. Dacă se poate, mai luați un computer cu dumneavoastră și verificați dacă poate fi folosit în caz de necesitate. Acordați-vă ceva mai mult timp pentru a vă asigura că totul este în ordine.
- **Direct în ochi**. Priviți-i în ochi pe oamenii care vă ascultă. Nimic nu este mai rău decât să vă uitați mereu în jos și să citiți ceva de pe o foaie de hârtie.
- **Zâmbiți**. Vă ajută să păreți relaxați și plini de încredere.
- **KISS (Keep It Simple, Stupid! – „Cât mai simplu, proștilor!")**. Vorbiți pe înțelesul tuturor și nu vă încărcați prezentarea cu detalii.

PIM

Cum se structurează un PIM

PIM este prescurtarea termenilor *Personal Information Manager* – Agendă Personală de Informații. Agendele personale de informații, sub formă de *Filofax*, sunt mai populare ca niciodată. Ele pot include toate informațiile pe care le-ar conține o agendă, un jurnal și un caiet de notițe într-un singur „portofel". Când acesta se umple, puteți scoate pur și simplu paginile care nu vă mai trebuie și puteți introduce altele noi. *PIM* va înregistra toate informațiile importante necesare pentru a vă desfășura optim activitatea în perioadele aglomerate.

Dacă v-ați organizat PC-ul, de ce nu-i permiteți să vă facă, la rândul lui, un serviciu ajutându-vă să vă organizați programul zilnic? Nu trebuie decât să adăugați o agendă personală de informații, adică un *PIM*. Aceasta va funcționa ca jurnal, ceas deșteptător, carnețel de întâlniri, agendă de adrese și numere de telefon, planificator cotidian, calendar, calculator, e-mail și telefon.

O dată ce ați pus în funcțiune *PIM*-ul, veți descoperi că este unul dintre cele mai utile instrumente pe care vi le pune la dispoziție PC-ul. *PIM* vă permite să vă dirijați mai bine viața și, spre deosebire de agenda din buzunar, vă oferă spațiu nelimitat pentru a introduce orice fel de informații despre evenimentele din orice zi și despre oamenii pe care i-ați întâlnit. Spre deosebire de jurnal și de agenda cu adrese, puteți alege diverse moduri de sortare sau de studiere a informațiilor. Puteți vedea cât de încărcată urmează să fie luna următoare și apoi puteți comuta pentru a vedea desfășurarea detaliată a unei anumite zile. Agenda dumneavoastră de adrese nu se va umple prea curând și, în plus, puteți adăuga tot felul de informații suplimentare.

În afară de rolul de „jurnal de bord", un *PIM* este ideal pentru firma sau clubul dumneavoastră, pentru că poate înregistra tot ce urmează să faceți și poate organiza aceste sarcini astfel încât ele să decurgă lin, să nu se uite nimic și să nu se depășească nici un termen de predare a vreunei lucrări. Să vedem în continuare cum funcționează *PIM* și să vedem dacă veți mai putea lucra vreodată fără aceasta! ●

Agenda personală

Agendele personale de informații (*PIM*) au fost unele dintre primele programe apărute pe piață după lansarea PC-urilor. Toate reprezintă baze de date speciale, pe care puteți să le creați singuri folosind programe pentru baze de date cum ar fi *Microsoft Access*.

Dar *PIM*-urile comerciale au fost deja îmbunătățite pentru a îndeplini mult mai multe funcții decât ați putea programa chiar și într-un program amplu de baze de date. Ele sunt în general ieftine, așa că nu are rost să vă chinuiți să memorați ore, nume!

Există multe tipuri de *PIM*-uri pe piață. Unul dintre cele mai cunoscute este *Sidekick* - o agendă personală de informații excelentă care are un preț relativ mic. *PIM*-ul se numără, totodată, printre proiectele favorite ale analiștilor în ceea ce privește programele software independente și de rețea, astfel că veți găsi o gamă variată la prețuri foarte scăzute sau *PIM*-uri gratuite prezentate pe dischetă sau chiar pe Internet. Cele care au rămas în continuare populare vă pot oferi aproape la fel de multe facilități ca și *PIM*-urile pe care le puteți cumpăra din magazine.

Funcțiile unui *PIM* s-au adăugat mai multor pachete de programe. Compania Microsoft, de exemplu, a pus la punct un program integrat de informații ce include funcții de tip *PIM*. Acest program a fost cunoscut inițial sub numele de *MS Schedule+*. Acum se numește *Outlook*.

Ce e o agendă personală de informații?

PIM este mai mult decât un program dedicat deoarece combină 6 funcții în aceeași aplicație pentru a avea la dispoziție toate elementele pe care doriți să le apelați pentru acele detalii cotidiene.

Majoritatea *PIM*-urilor au aceleași elemente de bază ca ale unui jurnal: calendar, listă de sarcini și carnețel cu adrese. *PIM*-ul este o combinație între toate facilitățile pe care v-ați aștepta să le aveți pe birou sau în geantă pentru a vă organiza viața.

La fel, dar cu aspect diferit

Pentru exemplele folosite în acest număr din Easy PC, vom folosi MS *Outlook*, dar veți vedea că orice *PIM* lucrează cam în același mod. Unele agende au fost proiectate să arate exact ca o pagină de jurnal, acestea fiind cel mai des folosite pentru PC-uri și agende personale de palmtop.

Unele *PIM*-uri pun accent mai mult pe text, în timp ce altele arată mai degrabă ca un jurnal obișnuit.

Alegerea unui PIM

Deși funcțiile majorității agendelor electronice sunt similare, modul lor de lucru poate fi foarte diferit. Un *PIM* care se potrivește modului de lucru al unei persoane poate să nu fie chiar atât de facil pentru altcineva.

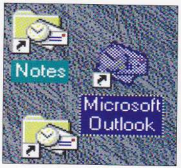
Încercați mai întâi câteva programe combinate sau studiați unele *PIM*-uri instalate pe PC-urile prietenilor pentru a vă face o idee despre modul de prezentare și cel de lucru. Asigurați-vă că modelul de *PIM* pe care l-ați ales are funcțiile speciale care vă sunt necesare. De exemplu, trebuie să știți dacă îl veți folosi în primul rând pentru întâlniri personale sau pentru întâlniri de afaceri și dacă veți avea nevoie să tipăriți jurnalul în format *Filofax*. Un *PIM* foarte complex nu este neapărat mai util decât unul simplu - la cel simplu este mai ușor să introduceți și să extrageți informații.

Acces instantaneu

Pentru a fi cu adevărat util, un *PIM* trebuie să fie activ pe toată perioada în care este deschis PC-ul. Astfel, veți avea acces instantaneu la jurnal, la

numerele de telefon ale persoanelor de contact şi la calculator; în plus, aceasta înseamnă că *PIM*-ul poate verifica la începutul zilei informaţiile stocate pentru dumneavoastră şi vă poate avertiza asupra întâlnirilor programate în cursul zilei.

Pentru a vă asigura că *PIM* este mereu activ, va trebui să îl adăugaţi în lista *Windows Startup*. Pentru aceasta, mai întâi deschideţi folderul care conţine programul *PIM*, apoi urmaţi calea: *Windows/Start Menu/Programs* şi folosiţi sistemul „drag and drop - trage şi aruncă" pentru a crea o conexiune spre *PIM* din folderul *Startup*. Astfel, de fiecare dată când lansaţi Windows, *PIM* se va încărca automat.



Adăugarea programului *PIM* în lista *Windows Startup* vă va asigura că acesta este permanent activ.

Aţi potrivit ceasurile?

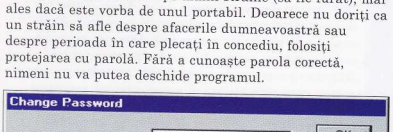
PIM-urile ştiu exact momentul de timp la care vă aflaţi deoarece se sincronizează întotdeauna cu ceasul PC-ului. De aceea, când instalaţi *PIM*-ul trebuie să verificaţi dacă ceasul sistemului Windows este fixat la ora şi data corecte.

Computere pentru PIM-uri

Multe *PIM*-uri, în special cele create pentru programe combinate, ocupă foarte puţin spaţiu pe hard disc şi o cantitate la fel de mică din memoria PC-ului. Astfel că, deşi *PIM*-urile sunt active în permanenţă, nu vor consuma puterea de calcul a computerului – putere necesară celorlalte programe. Orice computer care poate rula Windows, poate rula şi un program *PIM*.

Securitate!?

Probabil că doriţi să ţineţi secret jurnalul şi informaţiile de afaceri, sau măcar să fie la loc sigur. Chiar dacă nu vă faceţi griji pentru că nici un prieten nu poate accesa jurnalul dumneavoastră electronic, trebuie să ţineţi minte că există posibilitatea, oricât de redusă, ca PC-ul dumneavoastră să intre pe mâini străine (să fie furat), mai ales dacă este vorba de unul portabil. Deoarece nu doriţi ca un străin să afle despre afacerile dumneavoastră sau despre perioada în care plecaţi în concediu, folosiţi protejarea cu parolă. Fără a cunoaşte parola corectă, nimeni nu va putea deschide programul.



Folosirea unei *parole* va asigura păstrarea confidenţialităţii tuturor informaţiilor.

Calculatorul tău e important!

GeCAD RAV® ANTIVIRUS

RAV SafeZONE
Antivirusul tău puternic, personal şi interactiv

- Detectează peste 36 000 de viruşi
- Dialoghează cu tine şi se colorează după dorinţă
- Interfaţă confortabilă pentru Win9x, NT4, Win2000 şi DOS
- Asigură scanare on-access, oferindu-ţi protectie continuă
- Scanează fişierele ataşate unui e-mail înainte să le deschizi
- Asigură devirusarea fişierelor descărcate de pe Internet, înaintea salvării lor în PC-ul tău
- Poate rula verificări antivirus la momente prestabilite de tine
- Oferă opţiuni de configurare personală a joburilor
- Scanează în interiorul arhivelor
- Generează rapoarte detaliate şi îţi oferă informaţii actuale şi precise despre viruşi
- Izolează şi trimite spre analiză şi rezolvare la GeCAD orice virus nou întâlnit
- Se actualizează singur, via Internet, cu frecvenţa dorită
- Cel mai bun preţ al pieţei
- Alege-ţi un nume şi o voce!

Soluţia perfectă pentru calculatorul tău de acasă!

GeCAD®
The Software Company

Tel./Fax: 324.84.09, 647.63.07, 647.71.46
http://www.gecadsoftware.com e-mail:office@gecadsoftware.com

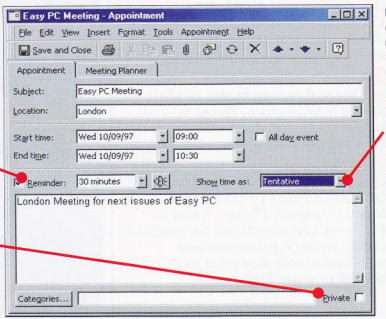
Dragă jurnalule...

Unele *PIM*-uri îl numesc jurnal, altele – program de întâlniri, dar în orice variantă, acesta este locul unde trebuie să introduceți întâlnirile programate pentru fiecare zi. Lista de întâlniri vă va organiza ziua și veți putea introduce întâlnirile noi programate în oricare din perioadele libere de timp. Astfel veți ști când este ora de începere a unei întâlniri și care este durata ei aproximativă. Introduceți orele fixate, iar *PIM* vă va rezerva perioada respectivă.

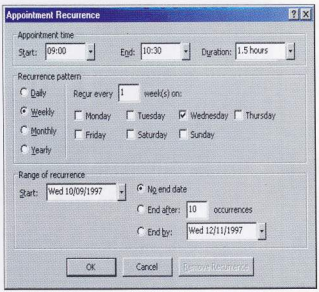
Puteți introduce cu această ocazie punctele principale care urmează să fie abordate în timpul întâlnirii; există suficient spațiu pentru notițe suplimentare, avertismente ale evenimentelor viitoare și alte informații. Într-o săptămână pot exista mai multe momente în care doriți să fiți siguri că nu veți rata vreo întâlnire.

Pentru a fi siguri, fixați soneria de avertizare astfel încât să vă anunțe cu puțin timp înaintea începerii evenimentului. Puteți fixa *alarma* astfel încât să sune cu câteva minute înainte de ora fixată pentru un telefon important, sau cu 1-2 ore înainte de o întâlnire pentru care trebuie să vă deplasați.

Planificați o ieșire-surpriză în oraș? Poate că nu vreți ca agenda întâlnirii să fie citită de toată lumea; în consecință, puteți eticheta datele ca *„personale”*. În agendă va apărea ca perioadă de timp rezervată, fără alte detalii. Puteți accesa acele informații personale doar introducând parola.



Nu toate întâlnirile sunt confirmate din primul moment. De îndată ce ați primit semnalul de avertizare, puteți stabili *o zi și o oră aproximative*. Ele vor fi colorate diferit pe ecranul PC-ului, așa că, deși perioada de timp a fost rezervată, puteți remarca mai ușor că ea se poate modifica.



O dată pe săptămână

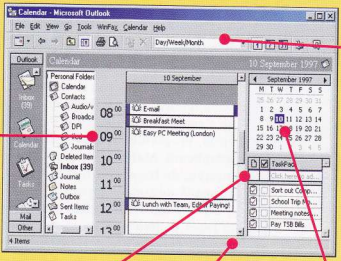
Întâlnirile dumneavoastră vor fi, de obicei, evenimente singulare pe care nu trebuie să le introduceți decât o singură dată. Altele, însă, pot avea caracter regulat – cum sunt cursurile serale sau ora de gimnastică aerobică. Desigur, nu aveți nevoie să vi se reamintească în fiecare săptămână că trebuie să mergeți la cursuri, dar nu veți ține minte mereu care este ultima zi a semestrului sau când începe semestrul următor.

Într-un jurnal obișnuit ar trebui să introduceți separat fiecare curs, dar *PIM* poate memora automat asemenea evenimente regulate. În general, acestea sunt săptămânale, dar *PIM* poate adăuga la fel de ușor evenimente cotidiene, bilunare, lunare sau chiar anuale – cum ar fi reînnoirea asigurărilor pentru casă și mașină.

parole site-ului easy www.easypc.ro

Cum se studiază un PIM

Diversele tipuri de *PIM* au metode diferite de separare a *perioadelor de timp*. Unele vă oferă libertate totală de alegere a orei de începere și de încheiere a unei întâlniri; astfel, puteți introduce, de exemplu, perioada 10:17 - 11:32. Altele împart ora în patru sferturi, ceea ce este, în general, suficient pentru a vă organiza optim programul. Dacă există o oră exactă pe care trebuie să o introduceți, cum ar fi ora de plecare a unui tren, o puteți introduce în secțiunea de "notițe".



Când cumpărați pagini de jurnal pentru un Filofax, trebuie să vă decideți câte zile doriți să vedeți simultan. Unii preferă să folosească jurnalul pentru a vedea ce se întâmplă în următoarele săptămâni, deci pentru ei, *o lună pe pagină* este varianta optimă. Alții preferă să știe ce se va întâmpla în fiecare oră, așa că varianta mai potrivită este de *o zi pe pagină*. Cu ajutorul programului *PIM* puteți trece de la studierea detaliată a următoarelor ore, la săptămâna sau luna viitoare.

Tabelul de sarcini **vă arată ce întâlniri sunt programate pentru ziua respectivă. *PIM* este potrivit pentru combinarea informațiilor pe care le-ați introdus în diferitele secțiuni.**

Apăsați aici pentru a *derula* celelalte întâlniri ale zilei.

Alegerea zilei este foarte simplă: apăsați pe data respectivă din *calendar*, iar în fereastra principală va apărea jurnalul zilei corespunzătoare.

Ce se pregătește...

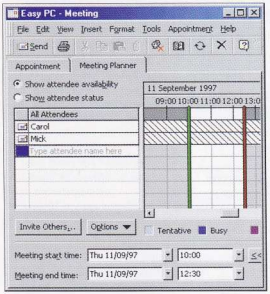
Am folosit până acum termenul de întâlniri pentru orice eveniment care trebuie realizat la o anumită oră sau într-o anumită zi. Vă puteți gândi imediat la muncă sau la tipuri de activități pe care le întâlniți de obicei într-un jurnal, cum ar fi ședințe cu părinții, întâlniri la club, vizite la doctor sau mese la restaurant.

Dar *PIM* poate fi folosit și pe post de cronometru. Dacă PC-ul se află în apropierea bucătăriei, puteți să vă programați pregătirea prânzului de duminică, puteți fixa ora la care să începeți pregătirea mesei și a momentului în care să scoateți mâncarea din cuptor. Poate că este cam complicat să faceți aceasta pentru fiecare prânz, dar pentru o masă festivă cum este cea de Crăciun este foarte util. În afară de introducerea tuturor numelor și adreselor de care aveți nevoie, puteți să planificați toate pregătirile dinaintea sărbătorilor; puteți programa inclusiv un semnal de avertizare pentru a scoate la timp curcanul din congelator pentru a fi gătit.

Programul *PIM* poate să vă reamintească să dați telefon acelor rude sau prieteni pe care știți că trebuie să îi sunați mai des. Când vă apare mesajul pe ecran, vă veți aduce aminte mai ușor despre aceasta; în plus, PC-ul poate chiar forma numărul de telefon.

Planificare

Un alt mod de a vă analiza orarul cu ajutorul unui program *PIM* este să deschideți planificatorul. În loc să vă ofere detalii despre fiecare întâlnire, planificatorul vă arată cum se prezintă zilele în general și vă indică perioadele de timp ocupate și cele libere. El vă informează pe loc câte ore sunt deja pline și dacă este cazul să mai renunțați la sarcini sau să vă intensificați activitatea.



***Planificatorul* vă permite să vizualizați perioadele de timp ale ședințelor, ca și listele participanților.**

Programarea prin rețea a unei ședințe

Dacă lucrați într-un birou în care toate PC-urile sunt legate prin rețea, atunci puteți utiliza și o altă funcție *PIM*. La birou, programarea unei ședințe poate fi o sarcină complicată. Mai întâi trebuie să-i întrebați pe toți în ce interval de timp sunt liberi, apoi trebuie să căutați o perioadă de timp potrivită.

Unele *PIM*-uri sunt foarte utile pentru un computer legat în rețea pentru a vă ajuta să alegeți o perioadă bună pentru fiecare. Într-un birou unde oamenii nu sunt ocupați până peste cap, *Outlook* va alege automat un interval de timp și va transmite mesajul tuturor celor implicați, rezervând timpul pentru ședință în *PIM*-ul din PC-ul fiecăruia dintre cei interesați.

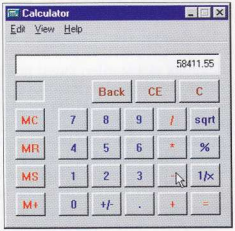
Ca variantă, puteți folosi rețeaua de PC-uri pentru a verifica programul fiecărei persoane și puteți astfel alege o perioadă potrivită pentru toți.

Odată fixată perioada, folosiți rețeaua pentru a trimite tuturor participanților câte un mesaj în care să le comunicați când și unde are loc ședința, ca și subiectul principal de discuție. Jurnalele *PIM*-urilor lor se vor actualiza automat ținând cont de orele ședinței, astfel încât nu vor rezerva timp de două ori pentru același lucru.

Calculatoare

Majoritatea *PIM*-urilor au și un calculator care poate fi apelat pentru a realiza calcule rapide. Deseori, aceasta este doar o legătură rapidă cu calculatorul sistemului Windows. Calculatorul nu este, de obicei, de tip științific sau de mare putere. El se bazează pe funcțiile fundamentale: adunarea, scăderea, înmulțirea și împărțirea.

Puteți apăsa butoanele calculatorului folosind mouse-ul, dar utilizarea zonei numerice a tastaturii PC-ului pentru a introduce cifrele și funcțiile de bază este mult mai simplă.



Țineți aproape

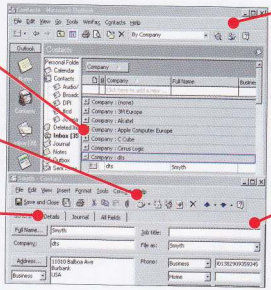
PIM-ul dumneavoastră poate ține socoteala tuturor rudelor, prietenilor și partenerilor de afaceri, deoarece este creat exact pentru a memora nume, adrese și alte detalii de acest gen. Astfel că, dacă un sistem vast de baze de date vă oferă o mulțime de opțiuni pe diverse categorii, *PIM*-ul este mult mai ușor de folosit și este creat special pentru a înregistra persoane, numere de telefon și alte detalii utile ale acestora.

Datele caracteristice fiecărei persoane pot conține exact atâtea informații câte doriți. Puteți menționa doar numele, adresa și numărul de telefon, sau puteți adăuga multe alte detalii personale sau de afaceri. Indiferent ce informații introduceți în agenda de adrese, le puteți apela din orice secțiune a *PIM*-ului.

Aceasta este *agenda cu adrese*. Puteți selecta oricare dintre informațiile prezentate pe listă despre o persoană, de obicei numele și apoi numărul de telefon.

Nu trebuie să formați numărul de telefon. Apăsând pe iconul sub formă de *telefon*, trimiteți numărul către modem, care îl va forma în locul dumneavoastră.

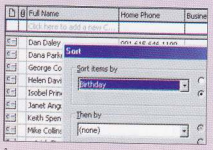
Apăsând pe aceste *butoane*, puteți vedea și celelalte informații introduse pentru persoana respectivă. Există suficient spațiu pentru a adăuga notițe utile și date ce nu se încadrează în categoriile deja fixate.



***PIM*-urile vă oferă posibilitatea unei *căutări rapide* prin accesarea instantanee a unui anumit nume. Unele *PIM*-uri destinate în special firmelor vor căuta mai degrabă numele firmei decât pe cel al unei persoane.**

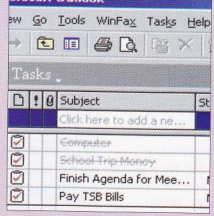
Apăsând pe oricare nume, în acest sector vor apărea *toate detaliile*. Aici puteți introduce toate informațiile esențiale despre persoana respectivă, informații incluzând domiciliul și zilele aniversare.

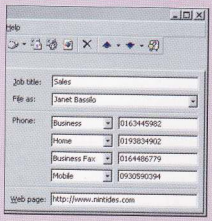
Folosirea PIM-ului



În general, puteți selecta un nume din liste de *persoane* în mai multe feluri. Puteți alege ce fragment al unei înregistrări urmează să fie folosit drept criteriu de alegere. Dacă pregătiți o listă cu zile de naștere, programați PIM-ul să grupeze persoanele după ziua de naștere, astfel încât veți putea vedea care sunt aniversările ce urmează.

Enumerați care sunt toate *sarcinile* de îndeplinit și verificați dacă nu sunt deja realizate.





Astăzi oamenii au, de obicei, mai multe *numere de telefon*; în programul PIM le puteți introduce pe toate, inclusiv numărul pagerului.

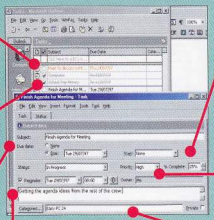
Ce trebuie făcut?

Enumerarea pe hârtie a tuturor sarcinilor care trebuie îndeplinite este bună în teorie, dar nu este chiar uşor de ţinut o evidenţă exactă a ceea ce trebuie făcut şi când trebuie făcut. Lista de sarcini a *PIM*-ului vine în ajutorul tuturor celor care au o viaţă agitată şi doresc să ţină o evidenţă a problemelor legate de casă, familie şi serviciu, astfel încât nimic să nu se suprapună şi să nu se piardă.

Crearea listelor de sarcini

O listă de sarcini are rolul a păstra toate obiectivele care urmează a fi îndeplinite într-un singur loc, astfel încât veţi putea verifica foarte uşor care sarcini au fost îndeplinite şi care nu sau care trebuie amânate.

Cum se folosesc listele de sarcini



Aceasta este o sarcină scadentă. *Textul roşu* **vă avertizează că termenul limită a fost depăşit.**

Această sarcină a fost *îndeplinită*, **aşa că uitaţi-o!**

Introduceţi aici *data* **la care sarcina trebuie să fie îndeplinită. Aceste informaţii sunt cele pe care le utilizează lista de sarcini pentru a vă avertiza atunci când sunteţi pe cale să depăşiţi termenele limită.**

Introduceţi aici *descrierea* **proiectului; aceasta poate fi, după dorinţă, foarte lungă sau foarte scurtă. Sunt prezentate doar primele cuvinte aşa că acestea trebuie să sintetizeze descrierea sarcinii.**

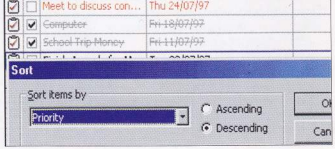
Nu toate sarcinile sunt completate într-o singură acţiune, aşa că trebuie să aveţi idee cât de mult aţi progresat în îndeplinirea unei anumite sarcini. Introducând *„realizat %"*, **veţi fi informaţi despre stadiul în care vă aflaţi deja şi cât mai aveţi până la finalizare.**

Adăugaţi aici importanţa sarcinii. Unele lucruri, precum vizionarea unui film, au o prioritate mai mică. Altele, ca repararea maşinii, au prioritate maximă. Când studiaţi *felul priorităţii*, **veţi vedea dacă se apropie ceva important şi urgent.**

Indiferent la ce proiect lucraţi, fie că organizaţi petrecerea de absolvire a clasei sau realizaţi o prezentare pentru serviciu, acesta presupune îndeplinirea mai multor sarcini mai mici. Introducerea *numelui proiectului* **vă permite să alegeţi şi să vizualizaţi pe ecranul monitorului listele cu sarcini de îndeplinit, astfel că veţi putea monitoriza în permanenţă ce a mai rămas de făcut.**

Ce a mai rămas?

Puteţi sorta lista de sarcini în funcţie de diverse criterii: să zicem că doriţi să ştiţi ce aveţi de făcut într-un moment anume. Dacă sortaţi după dată, atunci veţi vedea calendarul de activităţi, iar dacă doriţi să ştiţi urgenţele trebuie să enumeraţi după priorităţi.



Așterneți totul pe hârtie

În ciuda diferitelor moduri în care puteți folosi PC-ul ca să studiați informațiile din *PIM*, nimic nu se compară cu citirea lor, negru pe alb, pe o foaie de hârtie. Un *PIM* de calitate vă oferă o gamă largă de posibilități de a tipări jurnalul, calendarul și listele cu adrese. Folosind funcțiile de sortare, puteți tipări liste selective de persoane și parteneri de afaceri, care sunt utile atunci când doriți să parcurgeți o listă specială. Ca variantă, puteți lipi jurnalul lunar pe tăblița de notițe, astfel încât fiecare să poată vedea ce se întâmplă fără a mai avea nevoie de computer.

O legătură perfectă

Majoritatea PIM-urilor au, de asemenea, și posibilitatea de tipărire a paginii pe format *Filofax* pentru a crea o legătură perfect liniară între PC și programatorul dumneavoastră personal. Puteți tipări listele dumneavoastră de adrese sau întâlnirile săptămânale pe foi albe *Filofax* și le puteți introduce apoi în programator.

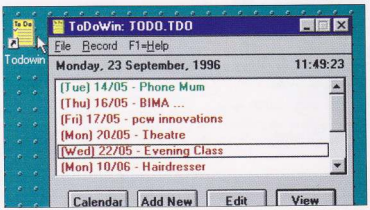
Combinați și potriviți

Ați văzut deja că *PIM*-ul are o multitudine de funcții, o parte dintre ele fiind deja cuprinse în alte pachete de programe. Dacă există și alte informații pe care doriți să le adăugați, dar nu vreți să dublați ceea ce aveți deja, aruncați o privire asupra listelor de programe independente sau combinate ori în reviste, în colecțiile de pe dischete sau în forumurile de pe Internet. Veți putea găsi funcția care vă lipsește sub formă de mic program independent.

Agendele pentru firme

La celălalt capăt pe scara valorică se află *PIM*-urile ultracomplexe, proiectate special pentru uzul firmelor. Dacă sunteți patronul unui club sau al unei firme care se bazează pe contactarea mai multor persoane, de exemplu clienți existenți sau potențiali, trebuie să depășiți nivelul standard al *PIM*-ului.

PIM-urile profesioniste sunt o versiune extinsă a *PIM*-urilor standard. Ele au jurnal și liste cu partenerii de afaceri, dar și o mulțime de alte posibilități de a ține evidența partenerilor și a întâlnirilor de afaceri. Agendele profesioniste nu enumeră doar liste de persoane, ci vă oferă o mulțime de variante de înregistrare a detaliilor firmei și a altor persoane de contact din organizația respectivă. Acestea vă vor ajuta să vă planificați întâlnirile și telefoanele, iar după stabilirea contactului veți putea ține evidența rezultatelor discuției sau a comenzilor.



To Do Win este un program combinat de sarcini. El conține toate caracteristicile de bază ale secțiunii sarcinilor dintr-un PIM de calitate, dar vă permite să controlați singur numele și adresele din pachetul de programe existent.

REȚELE

Intrați în legătură!

Activitatea companiilor se baza pe folosirea computerelor cu mult timp înainte de apariția PC-urilor. Aceste computere erau foarte mari, se numeau *mainframe* - creier central, și făceau treaba cea mai grea. Erau amplasate undeva în măruntaiele clădirii, având legătură cu terminale aflate în fiecare birou. Acestea dispuneau de un ecran și o tastatură care permiteau transmiterea de instrucțiuni computerului principal. Rezultatele erau apoi prezentate celor care le foloseau în procesul lor de lucru. Cam așa a apărut legarea în rețea. O rețea se referă, de fapt, la interconectarea computerelor. În loc să lucreze pe cont propriu, un computer poate face schimb de informații cu celelalte computere din sistemul informatic. Aceste informații ar putea fi o bază de date de dimensiuni foarte mari – cum ar fi lista de stocuri a unui magazin, sau un simplu mesaj trimis de un utilizator altuia.

Apariția PC-urilor a micșorat atât dimensiunea, cât și costul computerelor, astfel încât foarte mulți oameni le pot folosi acum în propriul lor birou. Conectarea prin rețea este o modalitate grozavă de a face schimb de informații între cei aflați în același birou sau în aceeași firmă. Prețul echipamentelor și programelor de legare în rețea a scăzut foarte mult, astfel încât organizațiile mai mici și chiar unii utilizatori individuali se gândesc la legarea în rețea ca la o modalitate simplă de a face ca toate computerele din clădire să comunice între ele.

O rețea permite cooperarea între oameni și transferul de informații și fișiere. De asemenea, orice imprimantă, modem, CD-ROM sau dispozitiv pot fi folosite de toți cei legați în rețea. Iată că, pe lângă confort și eficiență, rețelele mici de două, trei sau patru computere vă oferă și avantajul reducerii numărului de imprimante și periferice pe care va trebui să le cumpărați.

Legarea în rețea începe să fie folosită acum și de către utilizatorii individuali sau de firmele mai mici. Ca o ironie a sorții, tocmai cei care cred că legarea în rețea nu merită efortul navighează, probabil, în mod regulat pe Internet – cea mai mare rețea din lume! ●

O rețea

Ce tip de PC?

Pentru o rețea **peer-to-peer**, orice PC dotat cu Windows - pentru computerele cu procesoare de la 486 în sus - va fi foarte bun. Același lucru este valabil și pentru computerele - client de birou legate într-o rețea client/server, însă serverul trebuie să fie mult mai puternic. Astfel, veți avea nevoie de un PC cu procesor Pentium rapid și de o cantitate cât mai mare de memorie: minimum 32Mb, dar de preferat cel puțin 256Mb RAM.
Pentru a putea stoca toate programele și datele, serverul poate fi dotat cu mai multe hard discuri, dispuse sub formă de matrice. Aceste hard discuri care acționează ca un singur hard disc au o capacitate de câteva mii de megaocteți. Un server bun va fi de două-trei ori mai scump decât un computer obișnuit.

Pentru a crea o rețea, sunt necesare cel puțin două computere, un cablu de conectare a acestora și anumite programe și echipamente, care să asigure buna funcționare a conectării. Pentru majoritatea rețelelor, acestea din urmă se referă la o placă de rețea care trebuie introdusă în fiecare computer și la care se conectează cablurile provenind de la plăcile tuturor celorlalte computere din rețea. Windows 95 conține toate programele de care aveți nevoie pentru a crea rețele. Există și pachete separate, cum ar fi versiunea completă a *MS Mail*, necesară în cazul rețelelor mai mari.

De la egal la egal, sau nu?

Rețelele au forme și dimensiuni variate. Sistemele mari pe bază de computer *mainframe*, care au condus la apariția rețelelor, se numesc rețele de tip client/server. Toate programele și datele principale sunt stocate pe computerul *mainframe*, care le transmite computerelor-client din birouri. Pentru sistemele mai mici, există un tip de rețea *peer-to-peer* (de la egal la egal) care conectează pur și simplu computerele între ele.

Câte ceva pentru fiecare

Există mai multe tipuri de sisteme de control ale rețelei: unele destinate sistemelor formate numai din PC-uri, altele pentru rețelele foarte mari, folosite de marile organizații. Cele mai des folosite de către utilizatorii de PC sunt rețelele Ethernet. În fiecare computer din rețea trebuie introdusă o placă de rețea. Rețelele nu pot fi amestecate între ele. Dacă ați ales un anumit tip, trebuie să-l folosiți peste tot în cadrul acelei rețele!

Viteza, bat-o vina

La rețelele mici, informațiile sunt transmise aproape la fel de rapid ca de pe hard discul unui computer autonom. Într-o rețea Ethernet, datele au viteze de 10 megabiți pe secundă – adică de 700 de ori mai mult decât la un modem performant. Acum există și rețeaua de tip *Fast Ethernet*, care este de 100 megabiți/secundă. Cu toate acestea, întârzierile nu sunt excluse, mai ales în cazul în care mai mulți utilizatori încearcă să transmită informații în același timp. Într-o rețea de dimensiuni mai mici, asemenea întârzieri nu ar trebui să reprezinte o problemă.

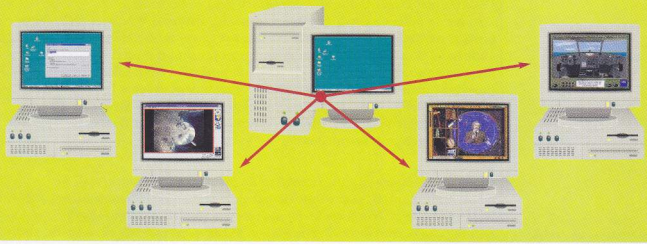
Peer-to-peer

Rețelele **peer-to-peer** nu necesită un computer central pe hard discul căruia să fie stocate toate programele. Fiecare computer are propriile sale programe, iar conectarea la rețea permite transmiterea de fișiere, informații și mesaje de la un computer la altul. Pe lângă folosirea în comun a programelor, rețeaua de tip **peer-to-peer** oferă și posibilitatea ca mai multe computere să folosească aceleași componente hardware suplimentare. Orice companie mică poate asigura funcționarea unei rețele prin sistemul **peer-to-peer**. Sistemul de programe este deja inclus în Windows 95, astfel încât nu mai trebuie să cumpărați un computer de mare putere, pe care să îl folosiți ca server.

pe măsură

Client/Server

Rețelele de tip **client/server** sunt utile pentru sistemele mai mari, de tipul celor folosite într-o școală sau într-o firmă mai mare. Serverul stochează majoritatea programelor și funcționează ca unitate centrală de stocare a datelor și programelor de care toate celelalte computere (clienții) se pot servi. Serverul are posibilitatea de administrare pentru rețea (creare de conturi, partajare de resurse etc.) și asigură autentificare și securizare. Deoarece transmite informații și programe mai multor computere simultan, serverul trebuie să fie puternic și foarte rapid, altfel nu va putea face față cerințelor fiecărui utilizator. De asemenea, are nevoie de un hard disc de mare capacitate pentru a stoca informațiile dorite de la clienți.



Cum funcționează

Rețelele transmit mesaje și date printr-un mediu unic – poate fi cablu, fibră optică, unde radio – care conectează toate computerele între ele. Sistemul trebuie să verifice dacă informațiile ajung acolo unde trebuie și să se asigure că nu există mesaje care să se intersecteze.

Placa de rețea din fiecare computer împarte mesajul în mici pachete. Fiecărui pachet i se atribuie o etichetă (adresă) atât pentru sursă, cât și pentru destinatar. Fiecare placă de rețea are o adresă, iar dacă eticheta de pe pachet este aceeași, atunci pachetul va fi preluat de computer și va fi stocat pe hard disc până când toate pachetele sunt primite și întregul mesaj sau fișier este completat.

Dacă refuză să primească pachetul, placa de rețea trebuie să verifice dacă nu s-a produs o eroare pe parcurs. Dacă, dintr-un motiv sau altul, mesajul nu reușește să ajungă de prima dată acolo unde trebuie, el va fi retransmis computerului, care va încerca să-l mai transmită o dată.

Transmiterea mesajelor

Gândiți-vă la rețea ca la niște mesageri pe bicicletă, care fac legătura între mai multe case de pe o stradă, ducând și aducând scrisori. Cu rucsacul plin de pachete cu destinație precisă, mesagerii verifică mai întâi dacă au drum liber, apoi pornesc către adresa indicată pe etichetă. Trecând pe lângă fiecare casă, bicicliștii verifică adresa și când au ajuns acolo unde trebuie, predau pachetul. Dacă adresa nu este indicată clar sau dacă biciclistul se ciocnește de drum de un alt mesager, atunci pachetul se va întoarce acasă, reluând încercarea de a ajunge la adresa potrivită.

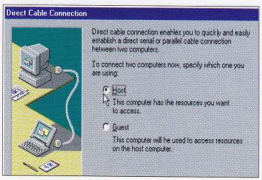
Minirețele

Crearea unei rețele de computere acasă ar putea părea un lux inutil și complicat. Dar dacă aveți mai multe computere – să zicem computerul principal și un laptop sau un alt computer pentru copii – probabil că le-ați folosit deja împreună. Dacă tipăriți sau scanați prin transfer de fișiere pe dischetă sau prin simpla lor mutare de pe un computer pe altul, sistemul Windows 95 vă ajută să vă conectați computerele direct la sistemul de rețea DCC (*Direct Cable Connect* – Conectare prin cablu direct).

În loc de plăci de rețea și cabluri speciale, sistemul *Windows DCC* folosește porturi paralele sau seriale pentru legarea în rețea. Rețelele create astfel nu sunt la fel de rapide ca acelea obișnuite și presupun numai conectarea a două computere, unul dintre ele (cel mai puternic) fiind folosit ca gazdă (host) și furnizând toate informațiile. Computerul oaspete (guest) – un laptop sau computerul copiilor – va prelua informații și programe de pe computerul gazdă și îi va trimite fișiere care urmează a fi stocate, tipărite sau transmise prin fax/modem.

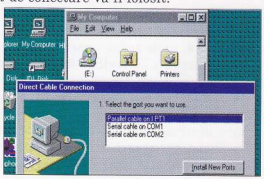
DCC

Cele două computere sunt conectate fie printr-un conector serial, fie printr-unul paralel, deși cablurile paralele transmit informațiile mai rapid. Rulând sistemul Windows 95 pe ambele computere, configurați-vă computerul principal ca gazdă și pe celălalt ca oaspete, apoi arătați-le ce tip de port de conectare va fi folosit.



Direct Cable Conection - Conectarea direct prin cablu, **inclusă în Windows 95, oferă o modalitate simplă de interconectare a computerelor.**

La fel ca în cazul oricăror sisteme de rețea, introduceți parola și veți vedea că oaspetele are acces imediat la toate facilitățile gazdei, la fișierele de pe hard disc, la unitatea CD-ROM, la imprimantă sau la orice alt periferic.



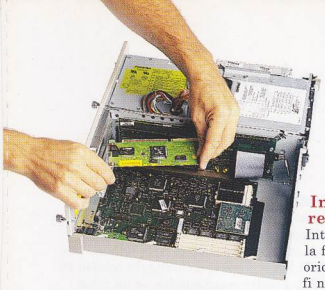
Un *cablu paralel* va transmite informațiile mai rapid.

Comunicați!

Pentru ca două computere să comunice cu adevărat, va trebui să adăugați plăci de rețea și cabluri. Dacă sistemul cuprinde un număr mic de PC-uri, funcționarea lor în rețea Ethernet este extrem de simplă. În caz contrar, ar fi mai bine să cereți sfatul unui specialist în crearea de rețele.

Rețele pe care le puteți crea singuri

Fiecare computer trebuie să fie dotat cu o placă de rețea. Acestea costă cam cât un mouse mai bun. Legarea în rețea nu este neapărat un proiect costisitor. Trei PC-uri pot fi ușor interconectate la prețul unui hard disc nou. Trebuie să verificați dacă toate plăcile de rețea, cablurile, conectorii și instrumentele pe care le cumpărați pot funcționa bine împreună. Furnizorul dumneavoastră vă va spune care este combinația cea mai bună. Nu vă zgârciți la lungimea cablului. Este destul de ieftin și probabil nu vă doriți ca acesta să nu vă ajungă pentru conectarea ultimului PC. Nu uitați totuși că există o limită de lungime a cablului care apare din cauza atenuării pe unitatea de lungime. Se pot cumpăra cabluri gata fabricate, de diferite lungimi.



Instalarea unei plăci de rețea

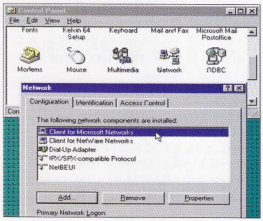
Introducerea plăcilor de rețea este la fel de simplă ca instalarea oricărei alte plăci de PC. Poate că va fi necesar să cumpărați o anumită plăcuță de rețea care să se potrivească PC-ului dumneavoastră. Verificați dacă ați fixat bine placa, astfel încât cablul de rețea să nu o poată scoate din locaș.

Cabluri de conectare

Fiecare terminal de rețea trebuie dotat cu un adaptor de tip T (*imaginea din dreapta*), care să permită conectarea cablurilor unui PC la cele ale următorului PC din rețea. În cazul computerelor de la fiecare capăt al rețelei, introduceți un dispozitiv terminal în locașul liber destinat adaptoarelor de tip T.

Configurare

Parcurgeți procedura de configurare, selectând iconul *Network* (Rețea) din *Control Panel* (Panou de control). Sistemul Windows 95 va detecta automat plăcile de rețea. La sfârșitul procedurii, dacă vă uitați pe desktop, veți vedea întreaga vecinătate de computere, fiecare dintre ele fiind reprezentat printr-un icon.



Dați clic pe icon și va fi afișat un ecran care seamănă foarte mult cu cel care vă prezintă conținutul computerului. De aici, aveți acces la tot ce se află pe celelalte computere din rețea.

Folosirea în comun

Atunci când configurați rețeaua, stabiliți ce imprimante sau componente pot fi folosite de toată lumea și care dintre ele vor fi destinate în exclusivitate computerului la care sunt legate.

Același lucru este valabil și pentru fișiere. Fiecare utilizator poate decide ce fișiere și facilități pot fi folosite în comun și care dintre ele ar trebui să rămână private sau *Read-only*. Adăugați nume pentru deschiderea sesiunii de lucru sau parole pentru a interzice accesul la facilitățile și datele dumneavoastră: de la o unitate de disc la un singur fișier.

Să fie lumină!

Cei care au nevoie de o rețea cu adevărat rapidă înlocuiesc cablurile obișnuite cu cele de fibră optică, la care transmisia datelor se face folosind lasere minuscule. Pentru cei care folosesc PC-urile acasă, dezvoltarea rețelelor fără cablu, pe bază de conectări radio sau infraroșu, pare foarte promițătoare. Placa de rețea fără cablu are un mic dispozitiv radio de emisie/recepție, care preia datele și le transmite altor computere din rețea. Sistemele de rețea fără cablu sunt deocamdată mult prea scumpe și destul de lente, dar, imediat după introducerea plăcilor de rețea, computerele vor începe să comunice între ele, fără să mai fie nevoie de adăugarea vreunui cablu suplimentar în sistem.

Poșta electronică

Transmiterea de informații de la un computer la altul este numai unul dintre aspectele legării în rețea. Rețeaua poate deveni și nucleul unui sistem de comunicații, deoarece lucrează atât cu mesaje interne, cât și cu mesaje trimise sau primite din exterior prin fax, e-mail sau chiar prin telefon cu ajutorul unui sistem care funcționează similar cu un robot telefonic – prezintă înregistrarea mesajului direct pe desktopul computerului.

Grupuri de lucru

Legarea într-o rețea de computere înseamnă că oamenii dintr-o clădire, țară sau chiar din întreaga lume pot colabora în cadrul unui grup de lucru de rețea. Astfel prin intermediul computerului, oamenii care lucrează la un proiect comun se întâlnesc și fac schimb de informații. Deoarece fiecare persoană din grup face adăugiri, toată lumea are posibilitatea de a vedea cum merg lucrurile.

Grupurile de lucru pot păstra legătura între ele. Cele din domeniul financiar țin evidența banilor cheltuiți de grupurile din domeniul cercetării, în timp ce grupurile de management verifică dacă totul se desfășoară conform programului stabilit.

Desigur, toate aceste lucruri se pot face în ședințe sau pe baza unor rapoarte, numai că durează prea mult și nu sunt întotdeauna posibile, mai ales dacă cei care fac parte din grup se află în țări diferite. Grupurile de lucru din rețea țin pe toată lumea la curent cu noutățile.

Poșta de rețea

Pentru ca sistemul de mesagerie și poștă de rețea să funcționeze, trebuie să aveți programe care să controleze fluxul de mesaje în întregul sistem și să verifice dacă fiecare utilizator are o adresă și dacă sistemul a fost corect configurat. Există câteva sisteme de rețea care pot face acest lucru. Windows include un sistem propriu, denumit *Microsoft Mail*, care va lucra cu un singur grup de utilizatori dintr-o rețea. Versiunea completă a acestui program poate fi folosită în rețelele mai mari sau de grupurile de lucru multiple.

E-mail

Dacă ați folosit vreodată un modem, știți probabil ce sunt mesajele transmise prin e-mail. În loc să le trimiteți prin poștă sau prin fax, le scrieți de la tastatura computerului, apoi le transmiteți pe cale electronică. În cadrul unei rețele, sistemul e-mail transmite mesaje, fișiere, date, imagini și mesaje vocale direct în computerul destinatarului. Primirea mesajelor prin e-mail este garantată. Cum sosirea lor este semnalată pe ecran, ar fi greu ca destinatarul să nu afle de existența lor sau să le piardă.

Cutii poștale

Sistemul poștal ar trebui controlat doar de un singur computer. Acesta poartă denumirea de oficiu poștal. Fiecare grup de lucru are un diriginte care configurează cutiile poștale ale celorlalți. Într-un sistem mic, fiecare individ are propria cutie poștală electronică stocată pe hard discul computerului. Dirigintele nu are mult de lucru după configurarea sistemului, deoarece nu mai trebuie decât ca mesajele trimise să traverseze rețeaua și să se oprească în folderul de mesaje al destinatarului.

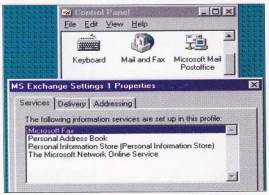
Toate la un loc

Dacă nu doriți să rulați programe diferite pentru mesajele transmise prin fax, e-mail și rețea, sistemul Windows 95 include programul *Exchange*, care face totul în locul dumneavoastră.

Odată configurat programul *Exchange*, introduceți numele persoanelor care vor fi contactate și indicați programului unde trebuie să trimită mesajele. Veți putea alege să trimiteți acel mesaj între fax, e-mail sau rețea, iar *Exchange* va intra în legătură directă cu furnizorii de servicii on-line, cum ar fi *MSN* sau *CompuServe*.

Frumusețea programului *Exchange* este că nu va trebui să vă bateți prea mult capul cu diferitele moduri de a transmite un mesaj, iar toate persoanele de contact vor fi reunite într-o singură agendă cu adrese.

Mesajele primite din orice sursă sunt introduse în folderul personal. Nu mai este nevoie să vă întrebați pe ce cale au fost trimise ele: prin rețea, prin fax sau prin e-mail.



Exchange **simplifică trimiterea și primirea mesajelor de orice tip.**

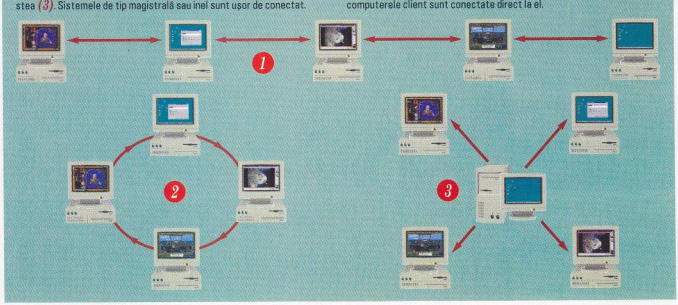
Poșta multiformat

Poșta electronică a evoluat de la transmiterea unor mesaje simple sub formă de text la expedierea de foi de calcul sau baze de date, imagini, sunete sau alte mesaje multimedia. Deși computerele legate în rețea primesc mesajele, s-ar putea ca să nu le poată citi, deoarece nu toți utilizatorii dintr-o rețea au aceleași programe instalate. Soluția cea mai simplă ar fi să verificați dacă toată lumea rulează aceleași tipuri de programe sau dacă fișierele sunt transmise într-un format universal. Programele de tipul *Acrobat*, realizat de firma Adobe, care creează fișiere universale, vă pot ajuta să controlați programele folosite pe fiecare computer.

Topul topologiilor

O rețea este realizată în diferite moduri. Computerele care o alcătuiesc pot fi conectate în linie sau magistrală *(1)*, sub formă de inel *(2)* sau stea *(3)*. Sistemele de tip magistrală sau inel sunt ușor de conectat.

Fiecare nod al rețelei este conectat la același cablu. Rețeaua de tip stea seamănă puțin cu o roată de căruță. Serverul este amplasat în centru, iar computerele client sunt conectate direct la el.



Colaborarea

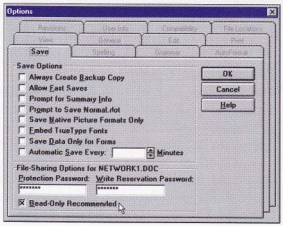
Dacă vă gândiți să vă creați o rețea sau un grup de lucru, asigurați-vă că programul pe care îl aveți va valorifica la maximum munca în comun. Aceasta nu înseamnă că trebuie să verificați numai dacă procesorul de texte sau programul de calcul tabelar ales sunt compatibile cu rețeaua. În general, ele sunt. Va trebui să aflați dacă are și alte dispozitive interne menite să țină evidența fișierelor actualizate, a datelor și a persoanelor care au făcut actualizarea.

Cine?

MS Word, de exemplu, vă permite să creați subdocumente la care să lucreze simultan mai mulți oameni. Acestea pot fi apoi unite într-un singur fișier principal. Fișierele pot fi adnotate cu numele persoanelor și data la care s-au făcut modificările, astfel încât nu va fi greu să găsiți vinovatul!

Protejați-vă!

Dacă ați folosit vreodată procesorul de texte, ați întâlnit poate opțiunea de salvare *Read-only* (Protejare la scriere). Pe un singur computer, folosirea ei poate părea ciudată, dar de îndată ce începeți să folosiți în comun anumite fișiere în rețea, vă veți da seama cât este de utilă.



S-ar putea să doriți ca anumite documente să fie văzute de ceilalți, dar să nu poată fi modificate în nici un fel. Salvarea lor ca fișiere *Read-only* înseamnă că toată lumea are acces la ele, dar nu pot fi modificate decât de autor. Adică, se poate ajunge la ele numai tastând parola potrivită. Procesoarele de text de tipul *Word* adaugă o nuanță suplimentară acestei măsuri de protecție. Documentul poate fi salvat astfel încât să nu poată fi modificat, dar să permită, în același timp, adăugarea unor comentarii sub formă de adnotări. Comentariile vor deveni astfel accesibile, înlăturând teama că documentul s-ar fi putut modifica.

Cum se plătesc programele de rețea

Programele software sunt cumpărate de obicei pentru a fi folosite pe un singur computer. Dacă le rulați pe un singur computer, totul este în regulă. Într-o rețea însă, programele vor fi accesibile tuturor computerelor conectate. Dacă aveți o rețea cu zece noduri, ar trebui să plătiți separat zece copii ale procesorului de texte. În loc să vă pună să plătiți pentru cele nouă copii de care nu aveți nevoie, companiile software încasează o licență de utilizator, în funcție de numărul de noduri din rețea.

WANtastic!

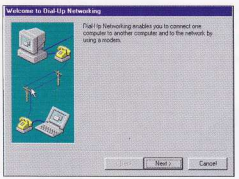
Rețelele de acasă sau de la birou sunt rețele locale (*LAN – Local Area Network*). Computerele sunt conectate direct prin cabluri care străbat întreaga clădire. După ce au văzut cât de avantajos este să lucrezi în rețea, oamenii și-au dat seama că s-ar putea conecta la rețea și computerele din alte clădiri. Deoarece acestea se află adesea la zeci, sute sau mii de kilometri distanță, conectarea prin cablu nu este o soluție fiabilă. În schimb, se pot folosi cabluri deja instalate, cum ar fi cele furnizate de companiile telefonice. O rețea legată la o linie telefonică poate comunica cu orice rețea de computere din întreaga lume, creând o rețea de mare suprafață (*WAN – Wide Area Network*).

Linii telefonice digitale

Pentru conectările de tip *WAN* se pot folosi un modem sau o linie telefonică standard, numai că acestea sunt extrem de lente. În schimb, companiile au fie propria legătură digitală computerizată, fie folosesc noua linie telefonică digitală, denumită *ISDN*. Aceasta funcționează similar cu o linie telefonică obișnuită și poate fi folosită pentru convorbiri telefonice în orice parte a lumii. Deoarece este o conectare complet digitală, datele vor fi deplasate cu o viteză mult mai mare decât cea a celor mai rapide modemuri.

Conectare imediată

Dacă rețeaua va ocupa linia telefonică digitală întreaga zi, costurile ar putea fi foarte mari. Spre deosebire de convorbirile telefonice obișnuite însă, pentru care formarea numărului durează cam un minut, liniile *ISDN* permit o conectare imediată. Dacă cei din rețea au nevoie de informații, se conectează, obțin sau transmit datele, apoi închid, totul petrecându-se în doar câteva secunde. Deoarece conectarea este atât de rapidă, cei care folosesc conectarea de tip *WAN* nici nu își dau seama că sistemul formează numărul și închide ori de câte ori are nevoie de date.



Rețea cu apelare telefonică

Folosind un modem sau programul *Dial-Up Networking* al sistemului Windows 95, aveți posibilitatea de a vă conecta computerul laptop la computerul principal, chiar dacă nu sunteți acasă sau la birou. Conectarea la rețea prin apelare telefonică poate fi foarte utilă pentru a obține datele necesare atunci când vă aflați într-o deplasare. Însă din cauză că folosiți un modem, operațiunea se va desfășura mai lent. Iar dacă vă lăsați computerul principal conectat la modem în timp ce rulați programul de apelare telefonică, există riscul ca acesta să fie accesat în mod ilegal.

Pagini Web de rețea

Multe firme adaugă rețelelor pagini de Web. Aceste intraneturi arată și funcționează ca o pagină de pe Internet, dar pot fi vizualizate numai de oamenii conectați la rețea. În ceea ce privește trimiterea și primirea de imagini și sunete, paginile de Web sunt mult mai bune decât poșta electronică obișnuită, fiind ideale pentru trimiterea de informații, cum ar fi revistele multimedia ale unor companii.

La școală

Orice școală este dotată cu câteva computere, atât în clase, cât și în birouri. Deși multe dintre ele sunt folosite autonom, fiecare având instalate programele sale, există școli care au conștientizat avantajul instalării unei rețele pentru o parte sau pentru toate computerele din școală. Școlile folosesc de obicei rețele pe bază de server, constând dintr-un computer central foarte puternic ce conține majoritatea programelor folosite zilnic și care este conectat la computerele din clase și birouri.

Marele avantaj al legării în rețea este că profesorii scapă de grija actualizării programelor de pe computerele din clase. Dacă apar programe noi pe piață, administratorul de sistem va instala o singură copie, care va putea fi folosită de toate computerele din rețea. De asemenea, operațiunile de întreținere a sistemului, cum ar fi defragmentarea și rularea programelor antivirus, se vor face în mod regulat numai pe computerul principal. Astfel, nu va mai trebui să se verifice fiecare computer din școală.

Rețeaua poate fi folosită pentru a distribui programe tuturor computerelor din școală. Programul va fi instalat pe server – computerul principal –, apoi va fi transmis prin rețea pentru a fi încărcat pe computerul aflat într-o anumită clasă. Dacă ați mai adăugat programe pe computer, știți cu siguranță că încărcarea și configurarea unui program de pe dischetă sau CD-ROM este obositoare și durează foarte mult. Copierea unui program încărcat de pe un computer pe altul este relativ rapidă și relaxantă. Așadar, este mult mai ușor să încărcați programe de pe server decât să treceți pe la fiecare computer în parte și să le introduceți de pe dischetă, individual.

Hei, cine-i acolo?

Profesorii vor ca elevii să aibă acces la programele folosite în clasă, dar ar prefera ca aceștia să nu le modifice sau să acceseze unele date din sistem.

Pentru a evita acest lucru, rețelele folosesc o serie de parole. Ori de câte ori pornește computerul, copilul trebuie să introducă o parolă de genul „clasa a IV-a B", pe care toți elevii din clasă o cunosc. Aceasta îi va opri pe cei din afara școlii, care nu cunosc parola, să acceseze, ba chiar și să pornească computerul.

Deschiderea sesiunii de lucru le permite copiilor accesul la toate programele de care au nevoie pentru a-și face temele, dar, pentru a obține alte informații sau pentru a ajunge la fișierele sistemului, vor avea nevoie de o parolă, pe care o cunoaște numai personalul responsabil. Deoarece diferiți oameni trebuie să acceseze diferite părți ale sistemului, fiecare dintre ei va avea o parolă proprie, care le va permite să ajungă numai în acele părți ale sistemului în care au voie.

Nu pierdeți controlul!

Deși computerele din clasă sunt legate în rețea, imaginile, documentele create prin procesare de text sau alte fișiere create de copii sunt în mod normal copiate de pe computer pe dischete pentru ca ei să își poată controla lucrările.

PROGRAMARE

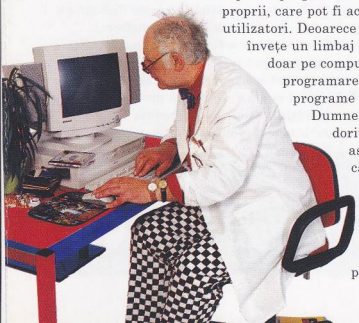
Să vorbim cifrat!?

Orice fragment de program despre care am vorbit în numerele anterioare ale revistei *Easy*PC a apărut ca şi cod de programare. Codul este format din mii şi mii de rânduri de cuvinte stranii şi de iconuri care transformă ideile programatorului în instrucţiuni ce pot fi executate de PC pentru a vă oferi un program care arată şi funcţionează bine. Imediat după apariţia primelor PC-uri, oamenii au dorit să experimenteze lucruri noi folosind programe proprii, iar multe din programele combinate şi independente au fost produse de amatori entuziaşti care au înţeles ce provocare înseamnă realizarea unui program care să arate bine şi să fie eficient şi util.

Cu atât de multe programe existente, este puţin probabil că va fi necesar să mai creaţi unul nou. Dar dacă vă plac provocările, atunci programarea poate oferi satisfacţii semnificative. Este extrem de motivant să puteţi realiza un program pe care să-l folosească şi alţii.

Astfel că în acest număr din *Easy*PC vă vom prezenta câteva principii legate de programare şi veţi putea vedea ce fel de elemente sunt conţinute în programele pe care le folosiţi regulat pe computer.

Aceasta înseamnă că nu este cazul să încercaţi anumite tipuri de programare. Dacă doriţi să sporiţi viteza de execuţie a procesorului de text sau a tabelelor, puteţi redacta programe macro care vor automatiza mult modul de lucru. Iar dacă sunteţi conectaţi la Internet, cu cunoştinţe simple de programare vă puteţi crea pagini de web proprii, care pot fi accesate de milioane de utilizatori. Deoarece nu toată lumea doreşte să înveţe un limbaj nou pe care îl foloseasca doar pe computer, ultimele sisteme de programare vă permit crearea unor programe simple.



Dumneavoastră realizaţi sarcinile dorite, iar programul le va asambla într-o aplicaţie pe care o puteţi folosi. Este la fel de simplu ca şi apăsarea pe butonul mouse-ului, deci citiţi paginile care urmează şi familiarizaţi-vă cu noţiunile de bază ale programării.

Limbaje de programare

PC-uri pentru programare

Sistemele de programare nu sunt foarte pretențioase. Un sistem standard Windows pentru PC și aproximativ 150 Mb din spațiul de pe hard disc sunt suficiente pentru aproape toate programele. Desigur, PC-ul trebuie să fie suficient de rapid pentru a rula programele pe care le creați, ceea ce este esențial atunci când lucrați cu elemente multimedia.

Orice program este alcătuit dintr-o mulțime de instrucțiuni simple, combinate astfel încât să realizeze ceva util. Un limbaj de programare folosește nenumărate cuvinte în stenogramă pentru a transmite computerului instrucțiuni de acțiune. Prin gruparea mai multor instrucțiuni separate puteți crea programe de genul celor pe care le folosiți zilnic pe computer.

Un limbaj poate utiliza 400-500 cuvinte diferite de programare, fiecare realizând ceva total diferit. Dar, la fel ca și călătoriile în străinătate – unde vă puteți descurca cu câteva cunoștințe limitate ale limbilor țărilor respective – nu este nevoie decât să vă familiarizați cu câțiva termeni și concepte de programare înainte de a începe să creați programe proprii.

Limbaje complexe, limbaje simple

Când producătorii proiectează computere, toate instrucțiunile sunt scrise într-un limbaj pe care procesorul să-l poată înțelege. Acestea sunt alcătuite ca șir de numere și litere total indescifrabil pentru persoanele necunoscătoare în ale programării. Un astfel de cod se numește limbaj de nivel scăzut și este dificil de învățat. Limbajele codificate de nivel înalt ajung la procesor și îi descriu exact cum să adune, să mute și să manevreze informațiile și apoi ce să facă cu ele. Programatorii folosesc limbajele de nivel scăzut deoarece ele reprezintă cea mai eficientă metodă de a comanda computerului ce să facă.

Următorul nivel îl constituie limbajul de asamblare, mai puțin complex decât codul-mașină, dar care încă folosește o listă lungă de instrucțiuni directe, formate dintr-un singur cuvânt și destinate procesorului. Din fericire, cuvintele folosite sunt ceva mai inteligibile decât codul-mașină. Codul - sau instrucțiunile - scrise în limbajul de asamblare sunt traduse în cod-mașină pentru a fi rulate pe computer.

În sfârșit, în vârful ierarhiei se află limbajele de nivel înalt cum ar fi *Visual Basic* și *C++*. Acestea folosesc cuvinte precum „Print and Save" (tipărește și salvează) și le introduc în rânduri de instrucțiuni care se leagă aproximativ de sensul literal al cuvintelor. În timp ce codul-mașină și limbajul de asamblare nu trebuie tratate superficial și fără răbdare, oricine poate începe redactarea unor programe în limbaje de nivel înalt. Din nefericire, deși dumneavoastră puteți înțelege instrucțiunile unui limbaj de nivel înalt, computerul nu le înțelege, astfel că aceste limbaje au și o fază suplimentară de programare – compilarea – care transformă instrucțiunile din limba engleză (pe care le-ați redactat) în numere și litere exprimate în cod-mașină. Aceste caractere pot fi înțelese de computer.

Majoritatea programelor comerciale sunt scrise în limbaje de nivel înalt deoarece este mai simplu decât în codul-mașină. Dar dacă programatorii doresc ca procesorul să realizeze operații speciale cu fragmente de date, atunci ei vor folosi limbaje de asamblare sau codul-mașină.

Siguranța înainte de toate!

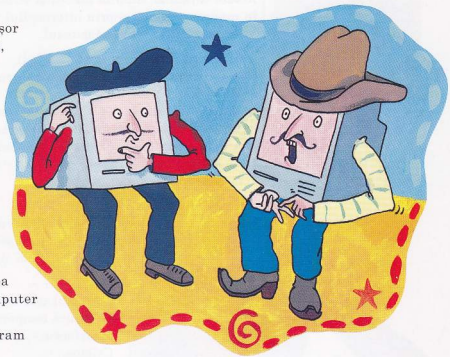
Când creați programe trebuie să aveți întotdeauna în vedere că tot ceea ce scrieți ar putea să aibă alte rezultate decât v-ați propus. Când vă experimentați programele, asigurați-vă că orice fișier pe care l-ați deschis anterior este salvat. Aceasta ca să nu apară probleme în caz de defecțiuni. În mod normal lucrurile sunt în siguranță, dar trebuie să fiți foarte atenți cu orice instrucțiune de program prin care se șterg fișiere, se formatează dischete sau se modifică sursele de date ale computerului.

Computere multi...

Computerele, ca și oamenii, pot opta între câteva limbaje diferite. Fiecare are avantaje și dezavantaje. Unele limbaje, cum e *Basic*, sunt ușor de învățat; altele, ca *C++*, sunt foarte puternice și sunt folosite de mulți programatori profesioniști. Apoi, există limbaje specializate ca *LOGO*, care este folosit în multe școli primare pentru a dirija țestoase cibernetice și este ideal pentru instrucțiuni de deplasare către dreapta sau stânga sau pe anumite distanțe.

Programe macro

Credem că toate acestea vi se par ușor complicate și nu foarte la îndemână, dar veți descoperi că multe dintre pachetele Windows, cum ar fi procesoarele de texte, tabelele și bazele de date, au, de asemenea, încorporate limbaje de programare sub formă de macrouri.



Ca orice program software, un macro este un set de instrucțiuni realizate automat de fiecare dată când rulați programul. Chiar dacă nu sunteți interesați să creați programe proprii, puteți descoperi că există câteva părți din activitatea zilnică pe care o desfășurați pe computer și care ar putea fi automatizată cu ușurință prin redactarea unui program macro simplu.

Pachete software de programare

Există mai multe versiuni ale celor mai multe limbaje de programare, disponibile ca programe combinate fie pe CD-ROM-uri, fie pe Internet. Dacă doriți doar să vă exersați mâna la programare, aceste programe sunt la fel de bune ca și cele comerciale pe care le puteți cumpăra din magazine. Versiunile comerciale ale limbajelor de programare cum ar fi *Visual Basic* și *C++* sunt disponibile, de obicei, la prețul unui CD-ROM multimedia de calitate.

Dacă doriți un limbaj de programare cu tot felul de instrumente suplimentare de programare pentru crearea unor programe cu adevărat profesioniste, atunci prețul este foarte ridicat.

Limbaje de programare

- **Basic** Reprezintă prescurtarea de la **Beginners All-purpose Symbolic Instruction Code** și este cel mai accesibil limbaj de programare.
- **Visual Basic** Este un mediu de programare vizual derivat din limbajul Basic și rulează pe platforme Windows.
- **C, C++** Reprezintă un limbaj optim în special pentru platformele UNIX de mare putere, preferate de programatorii profesioniști.
- **Macro** Reprezintă instructiuni de tip Basic ce pot automatiza procesorul de text, tabelele și alte programe Windows.
- **HTML, Java** Reprezintă limbaje de programare specializate și destinate în special pentru crearea paginilor interactive WEB pentru Internet.

Bazele programului

Text

Un program software tratează cuvintele ca pe simple șiruri de litere. Programele dumneavoastră pot lucra cu texte la fel de ușor ca și cu numere. Puteți modifica unele cuvinte, le puteți schimba aspectul sau puteți folosi cuvintele „dacă/atunci" pentru a compara texte introduse în program, astfel încât să puteți recunoaște cuvinte.

Crearea unui program propriu poate fi la fel de solicitantă ca și practicarea celor mai dificile jocuri video. Mai întâi trebuie să înțelegeți modul în care „gândește" computerul dumneavoastră, divizând operații complexe în multe etape mici și simple. Apoi, trebuie ca toate fragmentele să fie combinate pentru a obține un program care produce rezultate corecte.

Deși în final realizează lucruri total diferite, toate programele sunt construite din aceeași gamă simplă de „cărămizi" pentru programare. Aceste cărămizi, numite funcții și structuri, introduc din exterior informații în program, de obicei prin intermediul tastaturii sau al mouse-ului, apoi le procesează și vă oferă răspunsul.

Convertorul domnului Fish

Să parcurgem acum un program pentru a vedea cum funcționează toate acele rutine și subrutine. Sunteți unul dintre aceia care continuă să lucreze în grade Fahrenheit acum când toate prognozele meteo dau temperaturile în grade Celsius? Vom proba un program de conversie care folosește formula de conversie simplă: Fahrenheit = 9/5 Celsius + 32.

Vom folosi limbajul *Basic standard* – care este cel mai ușor de înțeles – pentru a redacta programul.

Intrări și ieșiri

Mai întâi trebuie să vă gândiți ce informații trebuie să intre în program (*Input* – Intrare), ce va face programul cu ele (în timpul procesării) și ce informații doriți să obțineți la sfârșit (*Output* – Ieșire).

Input

Programul trebuie să ceară mai întâi utilizatorului să introducă temperatura pe care dorește să o transforme – temperatură exprimată în grade Celsius.

*Easy*PC traduce: Șterge de pe ecran orice text vechi – „*CLS*". Indicați pe ecran „*Print*" și cuvintele „*Introduceți temperatura domnului Fish exprimată în grade Celsius*". Plasați numărul pe care l-ați scris în „*Input*" – într-o căsuță nouă numită Celsius.

Primul secret al programării este să rețineți că toate numerele și cuvintele (numite „valori") pe care doriți să le folosiți în program trebuie stocate în mici căsuțe goale de stocare a datelor. Trebuie să dați fiecărei căsuțe propriul ei nume. Puteți da un nume format dintr-o singură literă sau un nume propriu care să vă reamintească ce conține căsuța respectivă. După ce ați introdus valoarea într-o căsuță, puteți să comandați mai târziu programului să studieze căsuța, să facă un calcul în funcție de ce găsește acolo și apoi să paseze răspunsul într-o altă căsuță pentru următoarea etapă a procesului. Căsuțele sunt numite variabile pentru că pot conține date ce se pot modifica în timpul rulării programului.

BASIC

Procesare

Acum să prelucrăm informațiile pe care le-ați introdus.

*Easy*PC traduce: Înmulțiți temperatura exprimată în grade Celsius cu 1,8 – adică „*1.8*Celsius*". Rotunjiți-o până la cel mai apropiat număr întreg – „*INT*" – și introduceți rezultatul într-o căsuță nouă numită *Temp* – „*LET Temp = INT (1.8*Celsius)*".

Studiați căsuța Temp și adunați 32 de unități numărului obținut – „*Temp + 32*". Introduceți rezultatul într-o căsuță numită Fahrenheit – „*Let Fahrenheit =*".

Rezultat

Acum să vedem rezultatul.

*Easy*PC traduce: Scrieți temperatura exprimată în grade Fahrenheit – „*Fahrenheit*" – între cuvintele „*That means*" (aceasta înseamnă) și „*degree Fahrenheit*" (grade Fahrenheit). Programul se oprește aici – „*END*".

Dacă... atunci

Acesta este cel mai simplu tip de program. El vă cere să introduceți o informație, pe care o prelucrează și apoi afișează răspunsul. Pentru a crea un program util, trebuie să controlați procesul de decizie, unde programul alege ce să facă în funcție de informațiile obținute.

Pentru a face ca limbajul de programare să aibă sens, cuvintele instrucțiunilor pentru luarea deciziilor sunt aceleași ca și limba vorbită: „*dacă*" se întâmplă aceasta, „*atunci*" execută cealaltă instrucțiune. Manualele de programare descriu această instrucțiune ca „*dacă – if – condiție, atunci – then – afirmație*". Condiția este o simplă întrebare cu rol de comparație cum ar fi „*Este temperatura mai mare de 80 de grade?*". Dacă răspunsul este „*Da*" (sau „*adevărat*"), atunci programul rulează instrucțiunile (afirmația) care urmează după „*atunci*". Dacă răspunsul este „*Nu*" (sau „*fals*"), atunci instrucțiunile care se rulează după „*atunci*" sunt ignorate.

*Easy*PC traduce: Dacă – „*IF*" – scrieți temperatura exprimată în grade Fahrenheit – „*Fahrenheit*" – este mai mare de 80 de grade – „*>80*" – atunci scrieți – „*Then PRINT*" – „Astăzi va fi canicula!".

Sărind peste o buclă

Cealaltă componentă principală a unui program de computer este bucla. Bucla reprezintă o rutină care repetă aceeași acțiune până când i se comandă să se oprească. Dacă doriți să scrieți un program care să tipărească un tabel cu temperaturi exprimate în grade Celsius și echivalentul lor în grade Fahrenheit, puteți scrie partea de procesare a programului de 20 de ori, dar este mai ușor să folosiți bucla.

*Easy*PC traduce: Începând cu 10 grade Celsius – „*LET Celsius = 10*", creați un contor – „*contor*" – care să indice programului să execute bucla de 20 de ori – „*FOR Counter = 1 TO 20*". Calculați valoarea Fahrenheit și scrieți-o. Acum măriți valoarea temperaturii din căsuța Celsius cu 1 grad – „*Let Celsius = Celsius + 1*" și repetați procedeul de 20 de ori – „*NEXT Counter*". Programul se oprește aici – „*END*".

Depozit

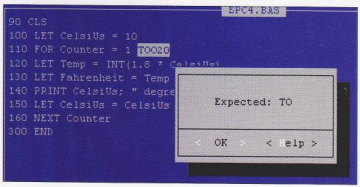
Programele pot stoca informații cu ușurință folosind matricele. O matrice este asemănătoare cu celulele unui tabel sau ale unei baze de date. Informațiile pe care doriți să le păstrați sunt plasate în șiruri de celule, iar fiecare șir poate fi identificat. Când doriți să recuperați informațiile, verificați doar celula sau celulele corespunzătoare din matrice și descărcați conținutul.

Matematici superioare

Majoritatea limbajelor folosesc aceeași gamă de funcții matematice pe care le găsiți la un calculator științific mai sofisticat. Astfel, dacă aveți nevoie, de exemplu, să extrageți rădăcină pătrată dintr-un număr, introduceți rândul „SQR (număr)" sau puteți obține un număr la întâmplare introducând „RND (număr)" – ideal pentru programare de loterie DIY.

Transpuneți pe hârtie

Când redactați un program trebuie să tastați foarte corect fiecare cuvânt și simbol. Dacă introduceți un punct sau un spațiu într-un loc greșit, programul se va bloca, deoarece el înțelege doar instrucțiuni care se potrivesc exact cuvintelor și tipurilor de programe. Din fericire, toate limbajele de programare relevă orice greșeală pe măsură ce scrieți, astfel încât programul redactat să fie înțeles măcar de computerul dumneavoastră.



Programatorul va scoate în evidență *greșelile* pe măsură ce redactați instrucțiunile.

Depanați

Doar pentru că programul este acum înțeles de computerul dumneavoastră nu înseamnă că îl veți înțelege și dumneavoastră atunci când încercați să-l rulați. Este foarte dificil să așezați din prima încercare toate instrucțiunile la locul cel mai potrivit, iar atunci când nu sunt unde trebuie, se creează blocaje – buguri. Aceste defecțiuni constituie probleme neprevăzute și pot opri funcționarea programului, deoarece computerului i se cere să realizeze un lucru imposibil în acel moment. Uneori totul merge șnur. Dar atenție: uneori puteți descoperi că rularea programului și testarea lui pentru a scăpa de toate blocajele poate să dureze la fel de mult ca și repetarea redactării programului.

La mediile avansate de programare există încorporat un debuger, cu rolul de a testa execuția programului software.

*Easy*PC, translatorul dumneavoastră

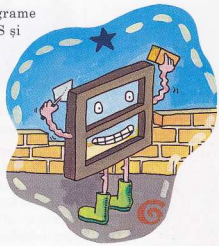
Fiecare etapă a programelor pe care le verificăm aici este redactată în *Visual Basic*. Dar, datorită faptului că instrucțiunile din *Visual Basic* nu sunt întotdeauna ușor de înțeles, am introdus *Translatorul Easy*PC pentru a vă explica în clar ce comunică instrucțiunile de programare computerului.

Basic contra restul

Majoritatea celorlalte limbaje de programare au desființat numerotarea rândurilor – care se mai practică încă în *Basic*. În schimb, ele vă permit introducerea unor părți ale codului de programare – cum ar fi intrarea, procesarea sau ieșirea – în mici proceduri. Astfel, de fiecare dată când doriți să folosiți un fragment mic dintr-un program, îl apelați după nume în loc să-l rescrieți în întregime. Majoritatea celorlalte programe vă cer, de asemenea, să indicați chiar de la începutul programului ce variabile (celule) veți folosi, astfel încât programul să le rezerve pentru a fi utilizate.

Lucrul în Windows

Limbajul *Basic* este ideal pentru crearea unor programe experimentale, dar el rulează sub sistem MS-DOS și nu arată ca programele standard cu care suntem obișnuiți. Dacă doriți să vă implicați cu adevărat în programarea serioasă care să arate bine pe orice PC, aveți nevoie de un limbaj de programare cum ar fi *Visual Basic*, care creează programe pentru Windows.

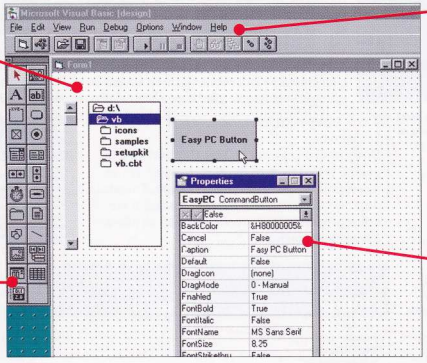


Redactarea programelor pentru Windows era extraordinar de complicată, dar acest proces s-a simplificat tot mai mult, la fel ca și abordarea tabelelor, a bazelor de date și a tehnoredactării de către utilizatorul de PC. În timp ce limbajul fundamental de programare din spatele lui *Visual Basic* este aproape identic cu banalul *Basic*, el elimină necesitatea numerotării rândurilor și, de asemenea, vă permite să creați subprograme pentru a construi programul pe secțiuni. Dar cel mai important este că el are o mulțime de instrumente gata pregătite pentru a crea toate caracteristicile obișnuite sistemului Windows, cum ar fi butoanele, iconurile, ecranele și meniurile.

O *zonă goală* pentru crearea ecranelor ferestrelor.

***Fereastra* pentru *cod* este acolo unde scrieți codul pentru a rula programul.**

***Banda de instrumente* este identică cu cea din aplicația Paint. Apăsați o dată aici pentru a adăuga butoanele și orice tip de celulă, de la lista de fișiere până la o celulă cu un text propriu-zis. Puteți adăuga, de asemenea, cadre, foldere, poze, rânduri și forme și puteți crea legături cu alte programe.**



***Instrumentele* de aici execută testări și salvări și vă ajută, în general, să proiectați programul după dorință.**

***Celula cu „caracteristici".* O dată ce ați creat un element pe ecran, cum ar fi un folder, puteți să îi schimbați orice proprietate: mărime, formă, conținut, culoare, nume. Controlul oricărui detaliu este posibil fără a trebui să scrieți programe lungi numai pentru a desena ecrane Windows.**

Un program Windows nu începe și nici nu se sfârșește cu programul „*Temperatură*". Există, într-adevăr, un ecran plin cu variante, plin de condiții de tipul „*dacă... atunci*". Astfel, „*dacă apăsați pe butonul File, atunci Windows va arăta meniul File*". Sau „*dacă indicatorul se află în zona principală a ecranului, atunci Windows introduce și afișează tot ceea ce scrieți*". Astfel că un program realizat cu *Visual Basic* este, cu adevărat, o listă lungă de evenimente. Dumneavoastră creați un buton și apoi introduceți ceea ce doriți să se întâmple când este apăsat butonul. Selectați o celulă cu liste de fișiere, dacă aveți de gând să deschideți, să salvați sau să mutați vreun fișier. Când creați cursorul mouse-ului, introduceți instrucțiunile legate de ceea ce se întâmplă când se deplasează mouse-ul pe ecran.

Pe Internet

Chiar dacă nu credeați că veți ajunge să redactați un program propriu, iată că abilitățile de programare pot fi foarte la îndemână. Cel mai important lucru care a pătruns în lumea computerelor în ultimii ani este rețeaua informatică internațională numită Internet, iar oricine este conectat poate avea un site propriu pe rețea. Chiar dacă nu sunteți conectați la Internet, paginile de Internet descărcate pe hard discul dumneavoastră pot fi o cale utilă de a prezenta interactiv informații, astfel că oamenii pot alege ce să citească și ce să privească.

Construiți o pagină web

Paginile de Internet sunt construite cu ajutorul unui limbaj de programare numit *HTML*, care este similar cu tipul de instrucțiuni pe care ziarele și imprimantele le adaugă textelor pentru a arăta bine în pagină.

Ca orice alt limbaj de programare, *HTML* are semne speciale și cuvinte proprii, care îndeplinesc fiecare o altă sarcină. Dar cu doar câteva caractere la dispoziție puteți crea pagini extrem de atrăgătoare de Internet.

La ora actuală se pot folosi și programele *FrontPage* sau *Visual Café*.

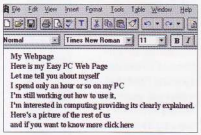
Pentru a începe nu vă trebuie decât un procesor de texte și acces la un *program de navigație* pe Internet.

Pagină DIY de Internet

DIY este prescurtarea de la „Do it yourself". Pentru a crea și a folosi pagini *HTML* pe Internet nu vă trebuie decât un simplu procesor de texte și un program de navigație cum ar fi Internet Explorer, Netscape Navigator sau Mosaic. Dumneavoastră puteți să creați paginile cu procesorul de text, să le vizualizați pe ecranul monitorului și apoi să interacționați cu ele folosind programul de navigație pe Internet. Nu uitați! Pentru a vă putea încărca pagina creată pe Internet trebuie să apelați la un furnizor de servicii on-line specializat care o va găzdui pe serverul său sau pe unul închiriat.

Trei etape în crearea unei pagini de Internet

Deschideți procesorul de text și introduceți în pagină textul pe care doriți să-l vedeți. Nu vă faceți griji deocamdată pentru aspectul acestuia, deoarece instrucțiunile dumneavoastră îi vor arăta programului de navigație cum să afișeze cuvintele în pagină.



Acum trebuie să adăugați instrucțiunile *HTML* pe care programul de navigație le folosește pentru a afișa optim pagina.

Această instrucțiune indică *programului de navigație* că are de-a face cu o pagină HTML.

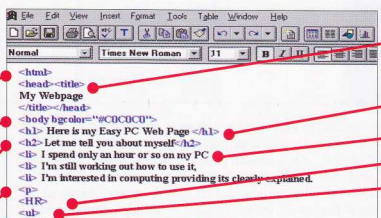
Aceasta transformă *culoarea de fundal* în gri.

Aceasta creează *titluri de mărime medie* ale textului.

Aceasta introduce un *spațiu* caracteristic într-un *paragraf*.

Aceasta *îngroașă* textul.

Aceasta creează o *legătură rapidă* cu o altă pagină de Internet.



Aceasta plasează următorul text în *banda de titlu* a programului de navigație.

Aceasta creează *titluri mari* ale textului.

Aceasta introduce o *steluță* în fața fiecărui rând.

Aceasta introduce un *rând*.

Aceasta formatează *paragrafele* de text.

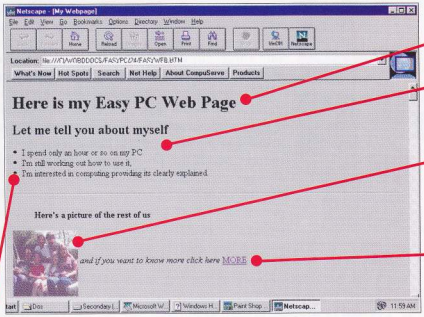
Aceasta introduce o *poză*.

Aceasta scrie textul cu *aldine – italice*.

Aceasta *încheie* programul.

Salvați-vă fișierul ca fișier de text *ASCII* numit Web.htm. Creați o a doua pagină de Internet numită Primul.htm și asigurați-vă că aceasta și un tip de poză cu extensia .GIF – picture.gif – sunt în același folder. Închideți fișierele din procesorul de text și deschideți programul de navigație. Folosiți meniul Open File pentru a găsi și a încărca pagina dumneavoastră de Internet și veți vedea că toate acele litere ciudate de programare creează o pagină atrăgătoare de Internet.

Steluțe create prin <li>.



Titluri de diverse mărimi realizate de instrucțiunile <h1> și <h2>.

Un rând estetic de separare creat de instrucțiunea <hr>.

Puteți schimba *poza* în orice moment.

Apăsând aici accesați următoarea pagină de Internet. Puteți avea oricât de multe *„puncte fierbinți"* (zone pe care apăsați și se întâmplă ceva) în pagina dumneavoastră de Internet.

Calea mai scurtă

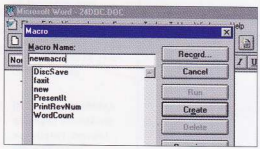
Programarea paginilor de Internet poate fi transformată într-un proiect foarte simplu dacă folosiți un program tip *Web Wizard* ca cel furnizat de *CompuServe* (în dreapta) sau opțiunile *HTML* incluse în ultimele versiuni ale programelor de procesare de text. În locul introducerii instrucțiunilor limbajului fixat, programul *Wizard* vă va arăta pas cu pas pagina dumneavoastră de Internet. Alegeți un fundal potrivit, introduceți textul, spuneți la ce pagini doriți să vă conectați, iar *Web Wizard* se va ocupa de restul. Procesoarele de text folosesc stiluri de paragraf existente pentru a transforma pe loc *HTML*-ul. Dumneavoastră nu mai aveți decât să verificați aspectul paginii și conexiunile dintre pagini pentru a vă asigura că totul decurge conform planului. Majoritatea furnizorilor de servicii oferă o cantitate mică de spațiu de stocare pentru paginile dumneavoastră de Internet – deseori pe gratis – astfel încât puteți avea propriile pagini de Internet. Nu mai aveți decât să vă perfecționați abilitățile de proiectare a paginilor de Internet astfel încât să le puteți actualiza la intervale regulate.

Navigați pe gratis

Există mai multe moduri de a obține un program de navigație pe Internet. Dacă sunteți conectați deja la Internet, atunci veți primi un program de navigație de la furnizorul dumneavoastră de servicii. De asemenea, Windows 95 este însoțit de un program de navigație care permite accesul la rețeaua proprie a Microsoft - *MSN*. Chiar dacă nu folosiți *MSN*, puteți totuși întrebuința programul. Iar dacă nu sunteți conectați la Internet și folosiți Windows 3.1, atunci căutați o revistă de computere deoarece acestea au deseori programe de navigație pe dischetele gratuite pe care le oferă la cumpărarea revistei. Programele de navigație cele mai folosite la ora actuală sunt *Internet Explorer* și *Netscape Navigator*.

Macro-uri

Puțini dintre noi își doresc să învețe limbaje de programare pentru a-și crea programe proprii de la început. Dar programarea poate fi folosită și pentru a vă ușura activitatea atunci când rulați zilnic programe cum sunt procesoarele de text și programele de calcul tabelar. Toate versiunile îmbunătățite au și instrumente de programare numite *macro*. Un *macro* reprezintă o gamă de instrucțiuni care poate combina un set de funcții ale programului. Acesta este foarte util pentru sarcini complexe executate des. De exemplu, dacă trimiteți frecvent faxuri din procesorul de texte, trebuie să selectați mai întâi textul, apoi să deschideți *Print* și *Print Setup* pentru a seta fax/modemul ca imprimantă, înapoi la *Print* pentru a trimite faxul și să treceți din nou la imprimanta obișnuită.



Accesați funcția *Create Macro* din Word și introduceți un nume. Acum scrieți instrucțiunile și salvați-le.

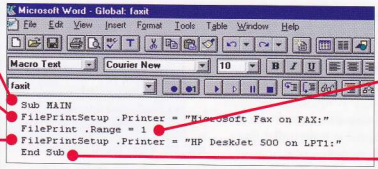
Acesta este fragmentul pe care, de obicei, îl uitați la următoarea tipărire a unei pagini, iar PC-ul o să vrea să o transmită prin fax în loc să o tipărească.

Un *macro* poate automatiza toți acești pași intermediari, astfel încât puteți transmite un fax prin apăsarea unei taste speciale, iar apoi puteți reveni la procesorul de text normal.

Subprogramul „SubMAIN" *deschide* macro-ul.

Această instrucțiune transformă *imprimanta* în fax Microsoft.

Instrucțiunea aceasta *reconectează* imprimanta obișnuită după ce totul s-a terminat.



Această instrucțiune spune imprimantei *ce să tipărească* – în cazul de față este vorba de pasajul selectat de dumneavoastră.

Instrucțiunea End Sub *încheie* macro-ul.

Folosiți taste speciale

Odată ce v-ați creat un macro, nu ezitați să-l încercați. Ca în cazul oricărui limbaj de programare, veți fi foarte norocoși dacă este corect de prima dată. Pentru a-l încerca folosiți comanda *Run*. Problemele vor fi scoase în evidență, așa că veți ști dacă și unde sunt erori.

O dată ce *macro*-ul funcționează, puteți să-i atribuiți o tastă specială. Ați folosit deja deseori asemenea taste, cum tastele *Ctrl* sau *Alt* împreună cu o literă, ca metodă rapidă de a salva fișiere sau de a tipări. Găsiți o tastă specială pe care o puteți asocia ușor cu un *macro* și verificați dacă ea nu este deja utilizată pentru altceva.

Programe macro însuflețite

Dacă sună cam complicat să căutați toate acele instrucțiuni și să alegeți exact cuvintele corecte, atunci puteți recurge la programarea de *macro*. Mai întâi, parcurgeți procedura pe care doriți să o automatizați și programați, apoi consemnați fiecare pas astfel încât în momentul înregistrării să nu pierdeți nimic. Apăsați pe *Macro Record*, iar pe ecran veți vedea fereastra *Record/Stop/Pause* – Înregistrare/Stop/Pauză.

Acum parcurgeți întregul *macro* urmând propriile instrucțiuni. Când ați terminat, apăsați pe *Stop* și toți pașii vor fi stocați ca instrucțiuni în *macro*.

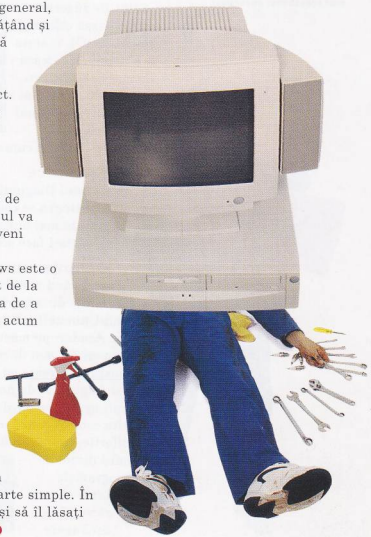
ÎMBUNĂTĂȚIRI

La reparat

Dacă încercați să vă întoarceți puțin, la numărul 10 al revistei *Easy*PC, vă veți aminti că am încercat să găsim diverse modalități de a spori eficiența computerului. În acest număr, mai facem un pas înainte și încercăm să aflăm mai multe despre cum poate fi adaptat un computer pentru a obține performanțe maxime.

Programele componente ale sistemului Windows pot fi ajustate folosind un set de metode foarte complexe – în cazul în care dispuneți de tehnica necesară. Din fericire, aceasta vă este, în general, furnizată de utilitarele care verifică sistemul, curățând și optimizând tot ce întâlnesc în cale. Trebuie doar să lansați în execuție aceste utilitare și să urmați instrucțiunile.

Deși este un sistem bun, Windows nu este perfect. Cei care au folosit mai mult timp un computer, au cunoscut cu siguranță frustrarea și enervarea pe care le pot produce căderea sistemului într-un moment extrem de nepotrivit. Cu toate acestea, nenorocirea poate fi atenuată prin instalarea de programe care să evite producerea unor noi căderi de sistem. Dacă acest lucru se repetă totuși, programul va proteja o cantitate cât mai mare de date și va preveni ștergerea lor.



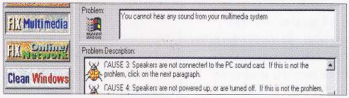
Mărirea capacității de lucru a sistemului Windows este o altă modalitate excelentă de a obține cât mai mult de la computer. După un an, s-ar putea să simțiți nevoia de a schimba câte ceva în aspectul lui. La urma urmei, acum știți mai multe despre el decât atunci când l-ați configurat prima oară. Dar cine știe? Poate că ați dori să îi modificați total aspectul. Dacă veți adăuga niște culori și sunete noi, veți avea impresia că lucrați pe un computer total diferit.

Chiar dacă schimbările sunt mici, veți descoperi întotdeauna noi trucuri și scurtături Windows care vă vor simplifica munca și vă vor ajuta să lucrați mai rapid. Iată de ce vom vorbi, în continuare, despre unele trucuri care pot părea foarte simple. În fine, este timpul să vă duceți computerul în garaj și să îl lăsați pe mâna mecanicului, pentru servicii complete!

Ajustare

Din când în când, ar fi bine să îi acordați computerului puțină atenție și să verificați dacă totul funcționează așa cum trebuie, adică la nivel maxim. Deoarece nu este foarte ușor să detectați acea parte a sistemului care ar avea nevoie de îmbunătățiri, au fost create programe care să facă acest lucru pentru dumneavoastră.

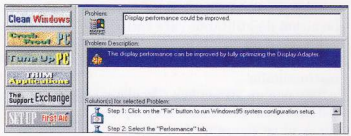
Aceste utilitare verifică fiecare părticică a computerului pentru a vedea dacă totul funcționează corect. Ele supraveghează modul de funcționare al computerului și vă avertizează asupra problemelor înainte ca acestea să se agraveze. În cazul blocării Windows-ului, utilitarele realizează salvări de siguranță ale configurării curente, astfel încât computerul va fi repornit rapid și fără să se piardă o cantitate mare de informații.



Problemele de genul *întreruperii unei conexiuni* sunt adesea ușor de rezolvat.

Verificarea motorului

Este bine să avem la îndemână o modalitate simplă de a verifica dacă totul funcționează bine, mai ales în cazul unui PC multimedia, care ridică de obicei un număr mare de probleme. Folosiți programul de verificare a sistemului pentru a testa fiecare componentă în parte.



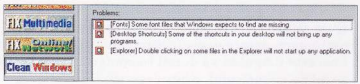
Soluțiile sugerate vor fi adesea cele mai simple. Astfel, înainte de a deschide carcasa computerului pentru a vedea de ce nu mai are sunet, programul vă va aminti să verificați dacă nu cumva cablul difuzorului a ieșit din locașul său.

Cum se face

Programul Diagnosis verifică ce se întâmplă în carcasa computerului și raportează ce componentă ar putea fi îmbunătățită pentru a obține rezultate mai bune. Un set de instrucțiuni simple vă arată pas cu pas cum puteți face schimbările necesare.

Windows – mereu în stare bună?

Atunci când instalați o aplicație Windows, fișierele vor fi introduse în mai multe directoare diferite de pe hard disc. Utilitarul Install/Uninstall este potrivit pentru anumite programe, dar nu pentru toate. Așadar, pe măsură ce adăugați sau ștergeți programe, veți descoperi că, mai devreme sau mai târziu, unele dintre fișierele sau conexiunile create cu meniul Startup devin imposibil de înlăturat. Veți găsi fragmente de fișiere care aparțin programelor șterse și care ocupă mult spațiu pe hard disc sau programe care au nevoie de fonturi sau de alte componente care au dispărut. Dacă lucrați cu mai multe programe diferite, atunci ar fi bine să investiți într-un utilitar care să vă curăță hard discul de programele șterse și care să verifice dacă toate



programele și conexiunile rămase funcționează corect. În cazul în care nu reușiți o dezinstalare completă cu ajutorul unui utilitar de dezinstalare, nu încercați să ștergeți fișierele rămase deoarece ele pot fi comune și altor aplicații cu care lucrați.

Căderea sistemului

Deși Windows și Windows 95 sunt sisteme de operare solide, mai devreme sau mai târziu tot se întâmplă să vă cadă sistemul. Windows 95 rezolvă foarte bine această problemă. În mod normal, este suficient să închideți programul buclucaș, fără a fi nevoie să închideți întregul sistem și să îl reporniți.

În afară de inconvenientul de a reporni programul, cea mai mare problemă pe care o întâmpinați în cazul unei căderi de sistem este pierderea acelei părți a documentului la care ați lucrat de la ultima salvare a fișierului.

Chiar dacă s-a întâmplat să vă cadă sistemul, puteți verifica dacă fișierul la care lucrați nu a fost convertit cumva într-un fișier temporar din care, eventual, să mai salvați ceva.

La treabă!

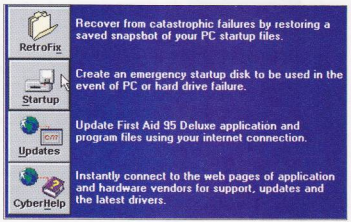
Dacă nu puteți porni sistemul Windows când deschideți computerul, există o dischetă-sistem pentru pornirea de urgență. Aceasta ar trebui să vă pună calculatorul în funcțiune. Un utilitar adecvat fie va crea un disc-sistem pentru dumneavoastră, fie va comanda programelor de adăugare/ștergere să creeze o astfel de dischetă în Windows 95.

Numărați modificările!

Când instalați o nouă componentă, modificați o parte din configurările pe care sistemul Windows și computerul le folosesc pentru a funcționa. Utilitarele de reparare țin evidența acestor configurări ori de câte ori intervin modificări. Așadar, dacă ceva nu este în regulă cu noua instalare, puteți reveni imediat la vechile configurări interne ale computerului sau ale sistemului Windows.

Mereu la zi

Orice utilitar care folosește informații despre programele încărcate pe computer trebuie să fie la zi cu noile apariții și cu ultimele versiuni. În trecut, acest lucru însemna a cumpăra din când în când o versiune modernizată a acestui utilitar. Acum însă, Internetul vă oferă posibilitatea de a ține pasul cu cele mai recente upgrade-uri (îmbunătățiri) ale programului pe care îl folosiți. Este posibil chiar ca firma producătoare să aibă un grup de discuții propriu pe pagina de servicii on-line, ceea ce vă va permite încărcarea noilor fișiere de upgrade. Mai aveți și posibilitatea de a da clic pe buton pentru a accesa automat pagina de Web a furnizorului și de a încărca ultimele detalii direct în utilitar.



Schimbați

Modernizare – Upgrade

Dacă vi se pare că ar fi bine să modernizați anumite componente ale computerului, consultați numărul 12 al revistei *EasyPC*; acesta conține un ghid care vă prezintă pas cu pas tot ceea ce ar trebui să știți despre înlocuirea perifericelor.

Computerele nu se uzează fizic, numai că nu pot ține întotdeauna pasul cu cerințele producătorilor de soft. O întreținere bună nu poate ascunde însă faptul că PC-ul dumneavoastră este depășit. Îl puteți înlocui complet, dar acest lucru nu este necesar și pentru computerele produse cu unul, doi sau trei ani mai înainte. Rezultatele pot fi adesea îmbunătățite foarte mult prin simpla înlocuire a unor componente. Nu uitați că fiecare parte a computerului – cu excepția unității de dischetă – își dublează viteza, calitatea și capacitatea în fiecare an. Așadar, schimbarea unui periferic mai vechi de doi ani va aduce avantaje remarcabile sistemului.

O afișare mai rapidă

Plăcile video VGA și-au îmbunătățit mult capacitatea de prelucrare a imaginilor față de cele din perioada anterioară. Înlocuirea plăcii VGA cu cel mai nou model va mări viteza de reîmprospătare a ecranului, mai ales în cazul în care folosiți imagini afișate cu peste 256 de culori. Mai mult, fișierele de imagini video – cu extensia *AVI* – vor fi rulate mult mai ușor chiar și dacă sunt de dimensiuni mai mari, permițând redarea noilor clipuri video *MPEG* la calitate TV. Dacă rularea optimă a jocurilor este importantă pentru dumneavoastră, aflați că și acest domeniu a progresat foarte mult. Există plăci de afișare concepute astfel încât să redea cu ușurință imagini tridimensionale complexe și să transforme computerul într-o consolă de jocuri sofisticată, asemenea celor din sălile de jocuri.

CD-ROM-uri mai iuți

Când vă cumpărați o nouă unitate CD-ROM trebuie să aveți în vedere rata de transfer a datelor și viteza de operare. De asemenea, trebuie să fiți atenți dacă CD-ROM-ul este folosit cu standardul SCSI sau cu IDE/ATAPI. De asemenea, dacă aveți instalată în calculator o placă de sunet trebuie să verificați compatibilitatea acesteia cu noul CD-ROM.

Sunet de calitate

Deși majoritatea plăcilor de sunet se vând cu drivere folosite pentru aplicații multimedia din Windows, multe jocuri mai sunt încă realizate sub DOS și nu au suport de sunet pentru acestea. Dacă sunteți un jucător împătimit, asigurați-vă că noua placă de sunet este compatibilă cu modelul *Creative Labs'SoundBlaster 16*.

Mai mulți biți pe secundă

Dacă aveți un modem vechi – probabil mai lent – ar fi bine să îl înlocuiți cu unul de cel puțin 36.600 biți pe secundă. Ideal ar fi să alegeți unul de 56.000 biți pe secundă. Conectările la Internet vor fi mai ușor de realizat și mult mai rapide, iar ca urmare a noilor tehnologii încorporate în acestea, veți avea conexiunea telefonică mai protejată la zgomotele sau interferențele care pot apărea. Astfel veți reduce și costul facturilor telefonice și taxele de conectare la serviciile on-line.

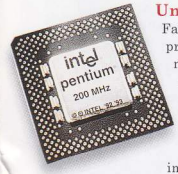
uleiul la motor!

Un hard disc mai mare și mai bun

Hard discurile își dublează practic capacitatea în fiecare an. Deși comprimarea este o metodă bună de a „înghesui" cât mai multe fișiere pe computer, nimic nu se compară cu dublarea sau mărirea de patru ori a cantității de spațiu de pe hard disc. Dacă doriți să vă schimbați hard discul, este posibil să fiți nevoiți să înlocuiți și placa de legătură cu hard discul cu una *EIDE*. Placa *IDE*, folosită în mod obișnuit, nu a fost concepută pentru a lucra cu hard discuri mai mari, cum sunt cele folosite în prezent pe computere.

Când alegeți un hard disc trebuie să aveți în vedere ce fel de aplicații urmează a fi rulate de pe el. Astfel, hard discurile pot fi clasificate după capacitatea de stocare în: hard discuri mai mici de 9GB, de dimensiune cuprinsă între 9-32GB și mai mari de 32GB. Nu uitați că trebuie să țineți cont și de interfața folosită: ATA sau SCSI.

Un „creier" mai puternic



Faceți-i computerului un transplant de creier, înlocuindu-i procesorul central. Majoritatea computerelor pot fi modernizate prin înlocuirea unității centrale de prelucrare cu una mai rapidă. Astfel, pentru o placă de bază ce suportă procesoare Pentium se poate achiziționa un procesor mai performant. Merită să analizați și posibilitatea achiziționării unui nou procesor în vederea îmbunătățirii imaginilor grafice și a jocurilor pe computer.

Memorie

Prețul cipurilor de memorie a scăzut foarte mult. Adăugarea unor cipuri de memorie este acum mai ieftină ca oricând. Dacă aveți 16Mb, veți sesiza o îmbunătățire semnificativă a rezultatelor adăugând încă 16 sau 32Mb. Totuși, pentru a rula programele Windows 95, sunt de preferat 32Mb în plus.

Conectare

Dacă aveți mai multe computere acasă, analizați posibilitatea legării lor în rețea. Este o procedură simplă și relativ ieftină.

Superprograme

Tot acum ar fi bine să reevaluați și nivelul programelor pe care le folosiți. Încă mai aveți versiunea 2.0 a unui program anume când toată lumea a trecut deja la versiunea 4.0? Versiunile mai noi funcționează similar, numai că adaugă caracteristici mai utile și pot găsi soluții pentru acele chichițe care vă fac deocamdată viața grea. Dacă ați trecut la sistemul Windows 95 sau la Windows 98 sau 2000, veți vedea cum cele mai recente versiuni ale unor aplicații Windows acceptă toate caracteristicile Windows 95, fiind rulate ceva mai rapid.

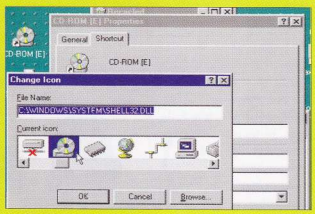
Marile firme de producție software oferă versiuni modernizate ale programelor. Acestea costă mult mai puțin decât dacă ați cumpăra un program nou-nouț de prima dată.

Misterioasele butoane...

Butonul din stânga al mouse-ului este folosit deseori, însă butonul din dreapta este cel care vă ajută să ajustați și să configurați sistemul Windows. Dați clic cu butonul din dreapta pe oricare dintre iconurile de pe desktop și veți vedea pe ecran un nou meniu care vă permite să copiați, să deplasați și să ștergeți anumite elemente. În partea de jos a listei de meniuri, veți găsi caracteristicile care vă arată tot ceea ce trebuie să știți despre dispozitivul sau programul respectiv.

Toate programele care rulează sub Windows 95 au câteva trucuri interesante ascunse în „mâneca" butonului din dreapta, așa că nu vă fie teamă... încercați! Veți fi surprinși de câte lucruri poate face acest buton. Iată câteva dintre trucurile pe care poate că nu le-ați descoperit încă:

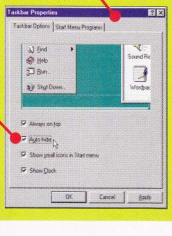
Folosiți mouse-ul pentru a modifica aspectul ecranului



Atunci când adăugați un program sau un utilitar pe desktopul sistemului Windows este prezentat automat iconul care i se potrivește. Dacă iconul respectiv nu vă place, puteți să-l schimbați! În cadrul Shortcut **(Scurtătură) din meniul** Properties **(Proprietăți), veți găsi butonul** *Change Icon* **(Schimbarea iconului). Aici veți găsi o listă de iconuri cu care le puteți înlocui pe cele deja existente. De asemenea, puteți încărca o mulțime de iconuri de pe Internet.**

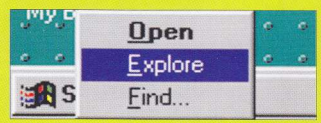
Dați clic cu butonul drept al mouse-ului având cursorul situat pe porțiunea liberă a *barei de taskuri* **(TaskBar) pentru a face să apară meniul de proprietăți al barei de taskuri.**

Dați clic pe *Autohide* **(Disimulare) și pe** *Show small icons* **(Vizualizare iconuri mici). Meniul** Start **se va micșora, iar bara de taskuri va dispărea până când veți trage cursorul mouse-ului către partea de jos a ecranului, unde aceasta se va deschide din nou. Astfel veți câștiga mai mult spațiu pentru aplicațiile obișnuite, deoarece acestea se deplasează în partea de jos a ecranului.**

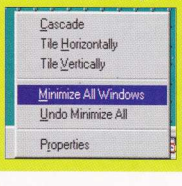


Poziționați butonul drept al mouse-ului pe *Taskbar* **pentru a verifica spațiul rămas. Dați clic pe** Tools **(Instrumente) pentru a vedea de când nu ați rulat programele de întreținere.**

Dați clic pe butonul *Start*, **apoi pe** Find **sau** Explore.

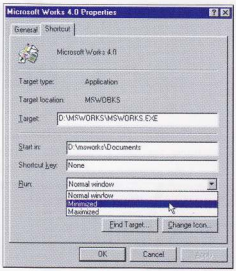


Tot în meniul barei de taskuri – deschis cu ajutorul butonului din dreapta al mouse-ului – veți găsi *Minimize all Windows* **(Micșorați toate ferestrele). Dacă ați deschis mai multe programe și vreți să faceți ordine pe ecran, opțiunea Minimize va transporta toate programele deschise pe bara de taskuri. Anularea comenzii Minimize le readuce pe ecran.**



Proprietăți

Puteți prestabili modul de afișare al programului în momentul lansării, modificându-i configurările în Windows. Opțiunea *Normal* va deschide programul sub forma unei ferestre mari. *Maximize* va umple întregul ecran, iar *Minimize* va deschide fereastra programului, dar o va micșora imediat, deplasând-o către bara de taskuri. Acest lucru este util în cazul programelor pe care ați dori să le deschideți automat la pornirea computerului, dar pe care nu le veți folosi imediat.



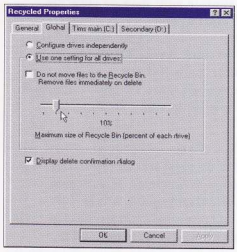
Un clic pe *butonul drept al mouse-ului* vă permite să modificați proprietățile programelor sau ale componentelor acestora. Aceste schimbări vor îmbunătăți rezultatele obținute de computerul dumneavoastră.

Proprietățile hard discului

La instalarea unei componente hardware, este încărcat și un mic driver de program, care îi va arăta computerului cum să lucreze cu noul periferic. Windows 95 conține o listă de drivere pentru majoritatea plăcilor VGA, de sunet, unităților de hard disc și celorlalte periferice care pot fi atașate unui computer. Deschideți *System* din *Control Panel* (Panoul de control) și verificați ce drivere folosește Windows pentru configurare și dacă ele se potrivesc cu componentele computerului. Dacă nu se potrivesc sau sunt „generice", verificați lista de drivere pentru a vedea dacă există unul care să se potrivească exact cu o anume componentă.

Coșul de gunoi

Ca măsură de prevedere, fișierele șterse în Windows 95 sunt introduse mai întâi în *Recycle Bin* (Coșul de gunoi). Sunt ținute acolo până în momentul în care sunteți siguri că nu mai aveți nevoie de ele și goliți coșul. Numai atunci spațiul pe care îl ocupă este eliberat, putând primi alte fișiere. La o instalare Windows normală, coșul de gunoi poate ocupa până la 10% din spațiul hard discului, ceea ce înseamnă destul de mult.

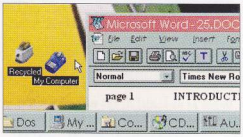


Puteți da clic cu butonul drept al mouse-ului pentru a schimba configurările și pentru a valorifica la maximum spațiul hard discului. Dacă aveți un spațiu limitat pe hard disc, deplasați cursorul (imaginea din stânga) către una dintre opțiunile de configurare aflate sub acesta. Înseamnă că un coș de gunoi nu ar trebui să ocupe prea mult din prețiosul spațiu al hard discului. Când se umple, acesta va șterge automat fișierele mai vechi ale sistemului. Și dacă aveți „tone de spațiu" pe hard disc, puteți mări coșul, ceea ce înseamnă că nu va mai fi nevoie să îl goliți atât de des.

Dacă până în prezent nu ați fost niciodată nevoiți să recuperați un fișier din *Recycle Bin* și nu credeți că acest lucru se va întâmpla vreodată, modificați configurarea coșului de gunoi, astfel încât Windows să șteargă fișierul imediat, economisind timp, eforturi și spațiu pe hard disc.

Întotdeauna se poate

Pentru o îmbunătățire a productivității, consultați programul Microsoft *Plus!*, care adaugă caracteristici utile sistemului Windows 95, făcându-l mai atractiv și mai performant. De exemplu, în loc să modificați numai wallpaper-ul (fundalul), puteți selecta o decorare complet nouă a ecranului Windows. *Plus!* conține o colecție de teme pentru suprafața de lucru, care modifică atât fundalul, cât și iconurile și secvențele sonore ale sistemului. De fapt, o temă asortează stilul și culorile tuturor elementelor sistemului: de la indicatorul mouse-ului, la tipurile de fonturi folosite pentru barele de instrumente și meniuri.



V-ați imaginat vreodată un desktop în stilul anilor '20? Încercați Golden Era **(Epoca de aur).**

Există o mulțime de teme diferite dintre care puteți alege. Aveți și posibilitatea de a alege numai o parte a temei. Dacă doriți ca modul normal de operare Windows să arate la fel ca înainte, selectați numai fundalul și sunetele. La fel, puteți schimba stilul întregului ansamblu, până la ultimul pixel.

Câtă netezime!

Afișarea textului pe ecran poate fi îmbunătățită cu ajutorul programului *Plus!*, care are programe de netezire a marginilor zimțate ale curbelor și ale unghiurilor – aceste margini zimțate sunt ușor de observat atunci când folosiți fonturi de mărimi mari. Dacă vă uitați cu atenție la textul scris în format normal, nu veți observa marginile zimțate. Netezirea textului merită toată osteneala, mai ales dacă realizați prezentări pentru computer – acestea necesită adesea folosirea unor fonturi mari, imaginile apărând pe un monitor cu ecran mare sau pe un ecran de proiecție.

Folosiți *butonul de netezire* **pentru a îmbunătăți aspectul textului de pe ecran.**

Cursoare...

Apelați Mouse din *Control Panel* (Panoul de control) și veți vedea că *Plus!* vă oferă o gamă largită de cursoare și indicatoare. Unele dintre ele vă vor face viața mai ușoară pentru că sunt mai mari și mai precis conturate decât cele tradiționale. Altele, cum ar fi banana animată sau calul în galop, nu îmbunătățesc rezultatele computerului, deoarece nu este prea ușor să plasați o banană care se decojește deasupra unui buton pe care doriți să-l apelați.

Hard discuri sănătoase

Plus! vă oferă mai multe funcții de menținere a hard discului în cele mai bune condiții. Dacă vă uitați în numărul 10 al revistei *Easy*PC, veți afla totul despre cele mai importante operațiuni care trebuie efectuate pentru a vă menține hard discul în condiții corespunzătoare.

ScanDisk testează, repară și marchează erorile de pe hard disc în zonele în care au cauzat probleme în trecut. *Defragmenter* organizează fișierele fragmentate în mici secțiuni și răspândite pe suprafața hard discului, ocupând spațiu și încetinind regăsirea lor. *Backup* (Salvare de siguranță) păstrează copii de siguranță ale fișierelor importante.

mai bine!

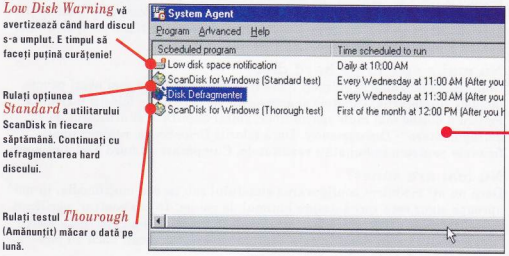
Problema pe care o ridică aceste trei operațiuni este că, oricât de importante vi se par la un moment dat, trebuie să uitați de ele. Ar putea trece luni sau chiar ani înainte să le apelați din nou. Există probabil mulți cititori ai revistei noastre care și-au curățat cu de-amănuntul hard discul la apariția numărului 10 și, deși au promis solemn că vor repeta operațiunea în mod regulat, au ajuns acum, la numărul 25, fără să mai facă nici o curățenie pe hard disc între timp.

Plus! include și utilitarul *System Agent*, care se ocupă cu operația de curățare automată a hard discului la intervale regulate.

Lipiți tapetul!

Windows 95 vă permite să alegeți orice imagine ca *Wallpaper* (Tapet). Dacă doriți să folosiți ca fundal o fotografie personală, ea va apărea încadrată pe ecran, ceea ce nu arată nemaipomenit. Ați putea folosi o imagine care să ocupe întregul ecran, numai că aceasta va consuma o cantitate foarte mare de spațiu pe hard disc și memorie prețioasă.

Totuși, *Plus!* vă oferă opțiunea de a mări o imagine mai mică, astfel încât aceasta să se încadreze perfect pe ecran. Puteți avea astfel un fundal care să nu încetinească ritmul de lucru al computerului.



Low Disk Warning vă avertizează când hard discul s-a umplut. E timpul să faceți puțină curățenie!

Rulați opțiunea *Standard* a utilitarului ScanDisk în fiecare săptămână. Continuați cu defragmentarea hard discului.

Rulați testul *Thourough* (Amănunțit) măcar o dată pe lună.

Aveți posibilitatea de a alege intervalul la care să se facă întreținerea hard discului. Întreținerea poate fi *programată* pentru perioada pauzei de prânz sau la sfârșitul zilei de lucru. Hard discul va fi verificat în momentul în care computerul va realiza că operatorul nu a mai apelat nici o tastă de o anumită perioadă de timp.

Și mai mult spațiu pe hard disc?!

Dacă știți să folosiți deja utilitarul *ScanDisk* pentru a mări capacitatea efectivă a hard discului, veți vedea că *Plus!* îl perfecționează. Comprimarea unei unități cu ajutorul programului *Plus!* presupune a alege între trei opțiuni de comprimare. Opțiunea *Standard* dublează capacitatea efectivă a hard discului, *HiPak* îi mărește spațiul cu încă 10-20% față de standard, iar în cazul în care alegeți *UltraPak* procentajul crește și mai mult. Cu toate acestea, nu ar trebui să uitați că, la fel ca în cazul oricărui sistem de comprimare, cu cât este mai mare cantitatea comprimării, cu atât mai mult va dura să extrageți informațiile de pe acel hard disc.

Plus! ține și evidența fișierelor comprimate individual, ajustând întotdeauna stocarea și economisind ceva mai mult spațiu. Comprimarea hard discului este verificată la intervale regulate – de obicei o dată pe săptămână – pentru a vedea dacă toate fișierele sunt stocate în forma cea mai economicoasă.

Fără defecțiuni?

Într-o lume ideală, computerul ar trebui să funcționeze ireproșabil. În realitate însă, apar probleme. Multe par insurmontabile, dar au soluții simple. Nici nu are rost să îl întrebați pe cel care vă repară computerul de câte ori a văzut computere „moarte" care și-au revenit miraculos după ce au fost alimentate din nou cu curent! Iată câteva dintre cele mai des întâlnite probleme:

Sistemul Windows nu vrea să pornească?

Aveți răbdare! Uneori, încărcarea durează mai mult decât în mod obișnuit. Verificați dacă monitorul a fost deschis și dacă este conectat sau dacă are lumină. Nu se întâmplă nimic? Închideți și încercați din nou. Tot nimic? Dacă ați modificat recent configurările sau ați închis computerul fără a închide mai întâi sistemul Windows, s-ar putea să fie vorba despre o problemă de configurare. Închideți și redeschideți computerul, apăsând de această dată pe butonul *F8* în momentul în care vedeți apărând pe ecran *Starting Windows*. Sistemul Windows 95 va fi astfel pornit în mod *Safe* (de siguranță) și veți ajunge în Windows unde va trebui să modificați configurările astfel încât să remediați defecțiunea. În ultimă instanță, apelați la discheta-sistem. Dacă nu reușiți nici de această dată, apelați la un specialist. Asta e!

Ați rămas fără memorie?

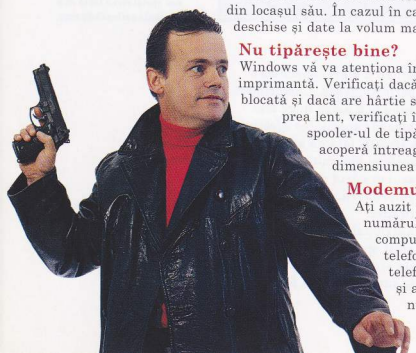
Închideți toate programele pe care nu le folosiți. Goliți coșul de gunoi și verificați dacă a mai rămas spațiu liber pe hard disc. Computerul folosește hard discul ca suport de stocare temporară și necesită 10Mb de spațiu liber pentru a putea funcționa așa cum trebuie.

Nu mai e spațiu pe hard disc?

Goliți coșul de gunoi și ștergeți toate fișierele de care nu mai aveți nevoie, inclusiv fundalurile, sunetele și accesoriile pe care nu le folosiți niciodată. Pentru a obține mai mult spațiu liber, rulați *ScanDisk* și utilitarul de defragmentare – *Defragmenter*. Dacă folosiți *DriveSpace*, recomprimați fișierele pentru a îmbunătăți rezultatele. Cumpărați un hard disc mai mare.

Nu mai are sunet?

Dacă nu ați modificat configurarea sunetului sau pe cea multimedia, în mod aproape sigur este vorba despre butonul de volum! În caz contrar, verificați modalitatea de conectare a boxelor. Poate că un cablu s-a rupt sau a ieșit din locașul său. În cazul în care aveți difuzoare, verificați dacă au fost deschise și date la volum mai puternic.



Nu tipărește bine?

Windows vă va atenționa în cazul în care apare o problemă legată de imprimantă. Verificați dacă imprimanta este deschisă, dacă nu este blocată și dacă are hârtie suficientă. Dacă tipărirea se face într-un ritm prea lent, verificați în caseta *Properties* pentru a vedea dacă spooler-ul de tipărire funcționează. Dacă textul imprimat nu acoperă întreaga pagină sau dacă lipsesc litere, verificați dimensiunea și orientarea paginii.

Modemul nu poate fi conectat?

Ați auzit tonul care vă anunță posibilitatea de a forma numărul? Dacă nu, verificați cablurile de conectare a computerului la modem și a modemului la priza de telefon. Modemul extern este alimentat? Linia telefonică funcționează? În cazul în care aveți ton și auziți cum se formează numărul, verificați dacă numărul de telefon și prefixul sunt corecte.

CE URMEAZĂ?

Va urma...

Când au fost asamblate primele computere, futuriştii – cei cărora le place să-şi imagineze cum va arăta lumea peste 50 de ani – au insistat că nu vor exista decât câteva computere în întreaga lume şi acestea se vor afla în întregime în proprietatea guvernelor şi a celor mai importante organizaţii educaţionale.

În această încercare de a prezice viitorul, credem că *Easy*PC va face mai mult, oferindu-vă o idee despre surprizele pe care vi le rezervă folosirea computerului de acasă în următorii ani. Vom încerca să rămânem ancoraţi în realitate şi vă vom prezenta câteva dintre posibilităţile pentru care viitorul este foarte aproape. De unde ştim ce urmează? De la firmele producătoare de programe şi echipamente, a căror activitate am studiat-o.

Oare viitorul va semăna cu ceea ce vedem noi în filme? Probabil că nu. Acel computer coordonator la nivel macro care ştie totul şi se gândeşte la toate este ceva rezervat viitorului foarte îndepărtat. Computerele devin însă mai inteligente pe zi ce trece. O dată cu folosirea programelor „de gândire" şi a reţelelor neurale, computerele vor reuşi să găsească singure soluţii pentru rezolvarea problemelor, în loc să urmeze cu strictеţe algoritmii impuşi de instrucţiunile sau rutinele şi subrutinele de calcul introduse în memoria lor.

Vom putea oare comunica verbal cu computerul? Probabil că da. Computerul de acasă va putea urma instrucţiunile vocale sau va tasta într-un procesor de texte ceea ce îi dictaţi. Nu vă aşteptaţi însă să purtaţi cu el o conversaţie inteligentă cum ar fi un dialog între doi oameni.

Vor arăta computerele altfel? Desigur. Nici nu veţi şti că aveţi în faţă un computer, deoarece o mare parte din puterea de calcul va fi introdusă direct în alte tipuri de echipamente electronice, cum ar fi televizoarele sau telefoanele.

Ideea de convergenţă – combinarea computerelor, a aparatelor radio, televizoarelor şi a dispozitivelor de telecomunicaţii – va fi cea care va produce cu adevărat o schimbare în viitor. Deoarece totul devine digital, orice echipament informatic, de divertisment sau de calcul folosit acasă se va diviza şi se va îmbina cu celelalte. Vă va fi foarte greu să determinaţi unde se termină computerul şi unde începe televizorul sau telefonul.

Revoluția digitală

Puterea de stocare și de procesare a computerelor personale se dublează în fiecare an. Aceasta înseamnă că, la începutul mileniului, un PC mediu va fi de peste 2 ori mai puternic decât în prezent. Atunci, PC-urile folosite pentru aplicații casnice vor echivala poate cu 12 procesoare Pentium, iar un hard disc de capacitate 10Gb va fi considerat mediu.

Aceste cifre vi se par poate ridicole, dar dacă vă uitați înapoi, vă veți da seama că, acum doi-trei ani, un computer cu procesor 386 și 80Mb pe hard disc era considerat impresionant pentru folosirea acasă. Cu o unitate centrală de prelucrare mai puternică, veți avea nevoie de mai puține plăci suplimentare, iar dimensiunea fizică a computerului se va reduce. Computerele personale nu vor mai fi niște „uriași pe birou", ci vor deveni mai compacte și mai elegante.

Computerizăm sau nu?

Nu numai forma și dimensiunea computerelor se vor modifica. Computerul personal tradițional, cu propriul ecran de monitor și cu diversele piese și componente separate, nu va mai fi unica modalitate de a aduce puterea computerizată în casă. O dată cu revoluția digitală și cu transmiterea în formă digitalizată a tuturor programelor radio și TV, liniile de demarcație ce separă computerele de televizoare, echipamente hi-fi sau telefoane vor deveni tot mai subțiri, rezultând niște carcase noi și interesante în care se vor afla mai multe echipamente complexe capabile să realizeze mai multe lucruri deodată.

Majoritatea proiectanților de computere au privit televizorul din sufragerie și monitorul computerului și și-au spus că cele două dispozitive se pot substitui unul pe altul, așa că au venit cu trei noi modalități de a da computerului un nou sens ca obiect casnic.

PCTV

Computerul-televizor, sau *PCTV*, este una dintre soluțiile despre care vom mai auzi vorbindu-se. Computerul este dotat cu placă TV internă, astfel încât atunci când nu lucrați, îl puteți folosi pentru a urmări programele TV preferate. Desigur, aveți și varianta de a folosi monitorul pentru a lucra la computer și pentru a urmări programele TV într-o fereastră. În prezent, *PCTV*-ul pare o idee bună numai pentru cei care nu dispun de suficient spațiu pentru amândouă – cei care își doresc un computer și un televizor în dormitor, de exemplu. De îndată ce televizoarele digitale vor deveni disponibile, *PCTV*-ul se va îmbunătăți și mai mult. Datorită numărului mare de informații suplimentare transmise împreună cu imaginile, *PCTV*-ul va putea căuta anumite programe, le va prezenta imediat sau le va înregistra direct pe hard disc, transformând PC-ul în computer, iar televizorul în video recorder.

Internet PC

Internetul va deveni una dintre cele mai importante metode de a obține informații de acasă. Știri, cumpărături, tranzacții bancare sau activități de cercetare în cadrul școlilor sau al facultăților – toate acestea vor fi disponibile pe Internet.

Mulți dintre cei care vor să acceseze *Internet Shopping* nu au neapărat nevoie de un computer destinat aplicațiilor casnice. Pentru acești oameni, *Internet PC*-ul va fi ideal. Spre deosebire de computerul mare de acasă, *Internet PC*-ul are o carcasă mică, care se conectează la linia telefonică și la locașul TV. Cu ajutorul unei mici tastaturi, comandată cu raze infraroșii, procesorul computerului și modemul din interiorul carcasei pot accesa orice site de pe Internet și îl pot prezenta pe ecranul televizorului. Puteți căuta și cumpăra orice, închizând la sfârșit *Internet PC*-ul pentru a reveni la urmărirea obișnuită a programelor TV. *Internet PC*-ul este accesibil oricui. Pentru aceasta, nu va fi nevoie să recurgeți la serviciile unui computer uriaș, a cărui carcasă v-ar ocupa foarte mult loc în casă.

Net PC

Toți utilizatorii de computere personale încarcă programele de care au nevoie pe hard discul computerului, astfel încât acesta funcționează ca un sistem unic complet. În cadrul companiilor, organizațiilor, școlilor sau facultăților, computerele de pe fiecare birou sunt legate în rețea. Aceasta înseamnă că, în loc să stocheze totul pe hard discul său intern, fiecare computer poate accesa programele și datele pe un computer central mult mai mare.

Deoarece Internetul se dezvoltă pe zi ce trece, *Network PC*-ul va putea fi folosit și acasă. În loc să cumpărați, să încărcați și să stocați toate programele pe hard discul propriului computer, accesați-le cu ajutorul unei linii telefonice și al unui computer conectat la Internet ori de câte ori vreți. Totuși, s-ar putea să doriți ca programele pe care le folosiți tot timpul să fie încărcate pe hard disc. Dacă este vorba însă de un program pe care îl folosiți doar de câteva ori, ar fi mult mai simplu și mult mai ieftin să vă conectați la Internet și să rulați programul de pe un server mai mare aflat undeva la capătul liniei telefonice. În loc să cheltuiți sume imense pentru cumpărarea și încărcarea fiecărui program de care aveți nevoie, aveți posibilitatea de a închiria pentru scurt timp programe pe Internet. La fel ca la închirierea unei casete video, puteți păstra programul atât cât aveți nevoie de el. Costă mult mai puțin decât dacă l-ați cumpăra și nu mai trebuie să îl stocați definitiv.

Computerele omniprezente

După scăderea drastică a costului puterii de procesare, cipurile informatice au putut fi introduse în absolut orice: de la mașini la aragaze, aspiratoare, mașini de spălat... Deoarece prețul lor continuă să scadă, procesoarele vor fi incluse în din ce în ce mai multe (și din ce în ce mai ieftine) produse electrice și electrocasnice. Aparatele de fotografiat și camerele de filmat folosesc deja computere integrate care au rolul de a regla focalizarea și expunerea. Dar ce-ați spune despre un frigider care știe ce s-a stricat sau cu ce ar trebui să vă mai aprovizionați sau despre o ială care vă recunoaște și vă descuie ușa când ajungeți acasă?

„Bucățelele" de plastic de mărimea unei cărți de credit, cu memorie și procesoare interne, denumite *Smart Cards* (Cartele inteligente) sunt deja o realitate de necontestat. Ele vor deveni și mai puternice, controlându-vă fiecare aspect al vieții.

Previziuni

Viitorul digital

Tot ce intră în casă sub formă de informație electrică – prin intermediul telefonului, televizorului, aparatului de radio, prin satelit sau prin cablu – este de formă analogică. Informațiile sunt transmise cu ajutorul unor unde instabile care transportă imaginile și sunetele.

Viitorul, însă, este rezervat epocii digitale. Sunetele și imaginile vor fi transformate în date computerizate digitale și vor pătrunde în casa într-o mare varietate de moduri: pe CD-uri, cu ajutorul televiziunii prin cablu sau a firelor telefonice sau chiar pe cale aeriană, folosind un sistem de transmisie TV.

Pentru dispozitivele de transportare a datelor digitale nu contează tipul informațiilor conținute în cifrele pe care le transmit. Ați constatat deja că, în casele viitorului nu prea îndepărtat, programele TV ajung prin intermediul cablurilor telefonice și al serviciilor telefonice din sistemul de televiziune prin cablu, iar programele software se încarcă folosind puterea de transmisie a antenei parabolice sau a satelitului.

Componentele hardware vor suferi multe schimbări în viitorul apropiat. Este vorba mai ales despre modificări firești, legate de îmbunătățirea tehnologiilor și de scăderea prețurilor. Un prim exemplu este monitorul pe care îl folosim la computerele desktop. Dacă ar fi să îl comparăm cu celelalte componente ale computerului, este lesne de observat că monitorul a rămas practic neschimbat în ultimii 10 ani și continuă să rămână doar o variație a ecranului TV. Este voluminos, scump și folosește o cantitate mare de electricitate și spațiu pe hard disc. Soluția ideală este ecranul plat al computerelor laptop. În prezent, acesta este mult mai scump decât un monitor standard. O dată cu trecerea anilor însă, prețul ecranelor plate scade, iar calitatea și dimensiunea lor se mărește. În momentul în care prețul lor va fi egal cu cel al unor monitoare obișnuite sau al ecranelor TV, monitoarele tradiționale vor începe să dispară.

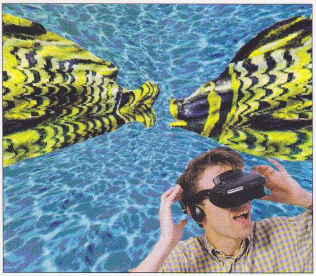
Noul „creier" multimedia

Până acum, procesorul central – „creierul" computerului – a fost o simplă mașină de calcul, fiecare nouă generație de unități centrale de prelucrare fiind concepută să calculeze din ce în ce mai multe numere și din ce în ce mai mari. Procesoarele Pentium sunt excelente pentru calcule, dar nu la fel de performante atunci când discutăm despre satisfacerea unor nevoi mai speciale, cum ar fi funcțiile video, audio sau de telecomunicație. În prezent, acestea sunt accesibile datorită cipurilor specializate suplimentare introduse în plăci de completare, cum ar fi placa video, placa de sunet sau modemul.

Următoarele generații de unități centrale de prelucrare vor rezolva această problemă. Pe lângă funcțiile de calcul, ele vor cuprinde și secțiuni speciale pentru toate funcțiile multimedia, mărind viteza de redare a sunetelor sau de afișare a imaginilor. Astfel, chiar și cel mai simplu computer al viitorului va rezolva mai bine problemele multimedia decât un Pentium II actual cu VGA și plăci de sunet îmbunătățite.

Conectori

În noua lume digitală, computerul, televizorul, video recorderul și sistemul hi-fi vor vorbi aceeași limbă – este vorba despre o limbă „digitală". Există o singură problemă: cum le interconectăm? Uitați-vă în spatele computerului și veți vedea că nu aveți nici un cablu care să permită conectarea lor.



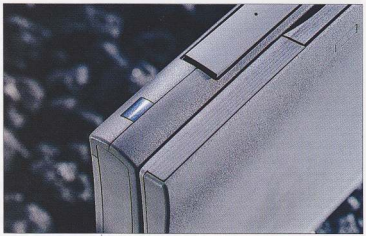
Realitatea virtuală va deveni realitate pentru jocurile şi programele ştiinţifice ale viitorului. Ecranele TV tridimensionale vor deveni şi ele disponibile cam în preajma anului 2000.

Conectorul digital rapid, denumit *FireWire*, rezolvă problema conectării unei game largi de dispozitive digitale diferite. Conectorii *FireWire* trebuie introduşi nu numai în spatele computerelor sau al perifericelor lor, ci şi al camerelor de filmat, televizoarelor, CD playerelor, receptoarelor prin satelit şi chiar al sistemelor telefonice. Deoarece sunt atât de rapizi – pot transmite informaţiile de pe un întreg CD în mai puţin de două secunde – conectorii *FireWire* sunt perfecţi pentru redarea clipurilor sonore, video sau multimedia.

FireWire va rezolva şi problemele conectării unui număr mai mare de periferice la computer. Se pot conecta până la patru unităţi diferite la porturile de comunicaţie aflate în partea din spate a computerelor, astfel încât, dacă aveţi nevoie de mai multe, trebuie să deconectaţi una dintre ele şi să o conectaţi pe cea nouă. Un singur locaş *FireWire* vă poate conecta computerul la 60 de unităţi diferite – rezultă de aici că se poate realiza o conectivitate foarte largă, aproape nelimitată.

Fără cablu

Pe măsură ce computerele palmtop vor fi din ce în ce mai utilizate, nimeni nu va mai dori să lucreze cu cabluri lungi pentru a conecta un computer palmtop la computerul de acasă. În schimb, se vor folosi dispozitive în infraroşu de tip telecomandă sau transmiţătoare radio cu rază scurtă pentru a transmite fişierele de pe computerul palmtop pe cel desktop şi invers. Ajunge să plasaţi cele două computere unul lângă altul, să apăsaţi pe un buton şi toate fişierele vor fi actualizate imediat.



Conectorii cu infraroşu *IrDA (Infrared Data Association* – Asociaţie de datelor în infraroşu) se referă la transferul de date de pe un notebook pe un PC obişnuit, conectat fără cabluri.

Hi PC!

În toate filmele SF de după *Star Trek*, tastatura computerului dispare şi este înlocuită cu notepad-uri electronice şi computere care recunosc vocea umană. Ambele tehnologii sunt deja disponibile, numai că nu sunt foarte bine puse la punct. Din acest motiv, ele sunt la fel de utile ca şi o tastatură care scrie greşit cam câte două cuvinte în fiecare propoziţie.

Capacitatea computerului de a recunoaşte vorbirea sau scrisul de mână depinde de puterea procesorului. În momentul în care vor exista procesoare foarte puternice (să zicem peste trei-patru ani), computerele concepute astfel încât să respecte cu sfinţenie fiecare cuvânt al dumneavoastră, fie el scris sau rostit, vor fi în vogă.

Programe

Este foarte bine că analizăm progresele realizate în domeniul echipamentelor, dar și mai importante sunt, ca de obicei, programele. Cum vor arăta programele în viitor? Vor conține, în mod inevitabil, mai multe funcții, însă numărul funcțiilor care vor mări eficiența procesoarelor de texte, de exemplu, nu va fi nelimitat. O dată cu flexibilizarea computerelor, capacitatea și puterea suplimentară vor fi folosite pentru a adăuga mai multe (și mai bune) funcții multimedia, care vor face computerul mai atractiv și mai ușor de folosit.

Grafică

Calitatea grafică a programelor a evoluat permanent în ultimii ani și se pare că situația va rămâne neschimbată și în anii următori. Jocurile care aveau personaje plane, adică bidimensionale, pe fundaluri plane, au acum personaje tridimensionale care se deplasează pe fundaluri ce par reale.

După aspectul tridimensional, vine rândul imaginilor fotorealiste. În loc să arate ca într-un desen animat, toate personajele de pe ecran vor părea reale – dacă se poate spune astfel despre monștrii și ciudățeniile adăpostite de unele jocuri.

Imaginile create pe computer și pe care le-ați văzut pe marile ecrane în filme ca *Jurassic Park* sau *Independence Day*, au devenit familiare computerelor desktop în mai puțin de doi ani. Da, trebuie să ne credeți, pentru că acesta este ritmul de creștere a puterii de procesare a computerelor.

Goosebumps **combină imaginile filmate cu imagini generate pe computer.**

Realism

Datorită implicării industriei cinematografice în realizarea programelor de divertisment, jocurile în care au fost inserate imagini reale filmate nu sunt neobișnuite. Noile generații de jocuri, cum ar fi Goosebumps (Piele de găină) produs de compania Dreamworks, aflată în proprietatea lui Steven Spielberg însuși, combină acțiuni reale și fundaluri desenate, astfel încât este din ce în ce mai greu să se facă distincția între imaginile desenate și realitate.

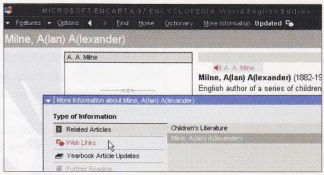
Video

În privința clipurilor video, fișierele AVI actuale, cu biata lor reprezentare de tip „o imagine video egal o fereastră", lasă loc mai noilor fișiere de tip MPEG. Acestea pot reda pe monitor imagini video de înaltă calitate. De asemenea, în loc să cheltuiți o grămadă de bani pe plăci de captură video sau pe alte dispozitive suplimentare, aveți posibilitatea de a vă edita singuri propriile imagini video pe orice PC obișnuit.

Calitatea clipurilor video va continua să se îmbunătățească. Sistemul video MPEG2, care va fi folosit pe toate computerele și televizoarele video ale viitorului, va avea capacitatea de a afișa imagini de calitate echivalentă cu calitatea TV pe ecranul monitorului.

superioare

CD-uri hibride



Una dintre cele mai importante modificări aduse programelor va fi combinarea CD-urilor și a Internetului, adică realizarea CD-urilor cu posibilitatea de actualizare prin Internet. În prezent, programele se cumpără de la magazin pe CD-ROM și sunt încărcate și folosite până în momentul în care, peste un an sau doi, nu mai puteți rezista fără un upgrade, adică fără noile funcții adăugate celei mai recente versiuni. Mergeți din nou la magazin, cumpărați noua versiune pe CD-ROM și cu acest CD puteți upgrada versiunea anterioară.

Într-un procesor de texte, este util să aveți funcțiile celei mai recente versiuni, iar în cazul unui titlu educativ de referință, cum ar fi *Microsoft Encarta*, actualizarea conținutului este esențială. Într-o lume în plină schimbare, studenții care caută referințe la țările din fostul bloc estic s-ar putea alege cu răspunsuri complet greșite dacă CD-ROM-ul pe care îl folosesc a fost cumpărat cu numai trei ani în urmă.

Aici este momentul când intră în scenă CD-urile hibride care, la prima vedere, par să conțină programe obișnuite. Numai că, pe lângă program, discul conține și conexiuni la site-urile de pe Internet, care furnizează actualizări automate direct pe computer. Programul rulează CD-ul în mod obișnuit, dar, de îndată ce dați clic pe butonul de servicii on-line, programul de pe CD conectează la modemul computerului de acasă, formează numărul de acces în locul dumneavoastră și vă conduce direct la pagina de Web respectivă. Puteți căuta noile informații sau le puteți încărca direct pe computer.

Encarta include asemenea servicii de actualizare lunară, iar programele cum sunt *Microsoft Office* vă oferă legături pentru modernizări și completări ulterioare. Să nu vă surprindă faptul că acestea nu sunt întotdeauna gratuite. În timp ce, în cazul unor CD-uri hibride, legăturile la Internet sunt o modalitate de a mări eficiența computerului, alte CD-uri prezintă oferte de abonament sau de modernizare contra cost pentru actualizarea completă a programelor.

Măsuri de protecție în viitor

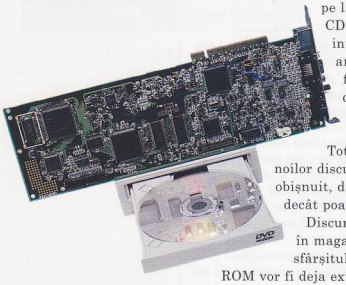
Materialul nepotrivit pentru copii care se afla în unele jocurile de pe CD-ROM sau de pe rețeaua Internet au suscitat numeroase proteste și îngrijorări. Industria a început (încet, dar sigur) să limiteze accesul la materiale, în principal pentru a le clasifica și a le controla.

Deoarece este deschisă oricui, rețeaua Internet este greu de controlat, însă există planuri de a clasifica site-urile Web în funcție de măsura în care acestea se potrivesc stilului fiecărui utilizator. Programul de vizualizare a paginilor de Web va conține un dispozitiv de blocare pe care îl veți putea folosi pentru a interzice accesul copiilor la anumite categorii de site-uri, în general la cele care conțin materiale destinate în exclusivitate adulților. În momentul în care acesta va fi folosit pentru accesarea Internetului, computerul va verifica clasificarea site-ului și va permite sau va refuza încărcarea lui, în funcție de configurările de blocare. Deoarece știu că principalii lor clienți sunt utilizatorii individuali și familiali, majoritatea distribuitorilor de servicii, cum e CompuServe, fac tot posibilul pentru a ajuta părinții să verifice materialul care intră în computerul familiei prin liniile telefonice.

Jocurile pe computer, un alt domeniu generator de îngrijorare, sunt supuse unui proces de clasificare, la fel ca și casetele video. Magazinele nu ar trebui să vândă jocuri minorilor, iar părinții vor putea să vadă dacă jocul respectiv este potrivit sau nu numai prin simpla consultare a clasificării în funcție de vârsta înscrisă pe cutie. Următoarea generație de înregistrări video digitale, și anume discurile video DVD, vor putea fi rulate pe computer și vor cuprinde un sistem de blocare, care va interzice accesul la anumite filme al copiilor sub 15 sau 18 ani.

Discuri

Acum cinci ani, nici nu ne-am fi imaginat impactul uriaș pe care l-a avut crearea CD-urilor asupra folosirii computerelor în domeniul casnic. Tocmai când începusem să ne obișnuim cu gândul că va trebui să încărcăm programe de pe mai mult de 10 dischete, iată că au intrat în scenă aceste CD-uri argintii, care au permis introducerea unor programe uriașe de pe un singur disc. Datorită capacității enorme (egală cu aceea a peste 450 de dischete), companiile producătoare de programe și-au dat seama că, pe lângă confort și un cost de fabricație redus, CD-ROM-urile puteau avea întrebuințări noi și interesante, cum ar fi stocarea de imagini grafice, animații și sunete reale – lucruri imposibile în cazul folosirii unei dischete. Programele multimedia și cele educative (edutainment - educație și amuzament) nu ar fi existat dacă nu era discul CD-ROM.



Totul se va schimba din nou o dată cu introducerea noilor discuri DVD-ROM. Discul DVD arată la fel ca un CD obișnuit, dar conține de cel puțin șase ori mai multe date decât poate cuprinde un CD-ROM obișnuit.

Discurile și unitățile DVD-ROM abia au început să apară în magazine și, deși lucrurile vor evolua lent, înainte de sfârșitul secolului, computerele dotate cu unități DVD-ROM vor fi deja extrem de numeroase.

Programe mai bune

Capacitatea de 650Mb a unui CD obișnuit poate să pară enormă, dar dacă începeți să adăugați imagini, clipuri video și animații, această cifră devine neînsemnată. Cele mai bune jocuri multimedia și programe educative sunt deja limitate de cantitatea de spațiu de pe CD-ROM. Înseamnă că imaginile și clipurile video trebuie să fie cât mai reduse, iar calitatea lor nu este dintre cele mai bune. Același lucru se întâmplă și în cazul sunetelor, care sunt aproape întotdeauna mono și, în general, au calitate radio elementară.

În cazul DVD-urilor, va exista spațiu suficient pentru imagini grafice de înaltă calitate, clipuri video și sunete hi-fi. Dacă vi se pare că programele multimedia arată și sună minunat în prezent, așteptați să le vedeți și să le auziți pe cele de pe DVD! Programele de tip MS Office vor avea mai mult spațiu de lucru în care veți putea adăuga articole suplimentare, cum ar fi fonturi și șabloane, dar și ghiduri video de asistență care să vă îndrume în folosirea funcțiilor mai dificile ale programului.

dinamice

Unităţile DVD-ROM

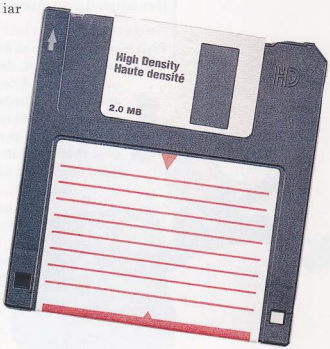
Unităţile DVD-ROM arată la fel ca o unitate CD-ROM obişnuită. Sistemul va putea rula CD-uri audio obişnuite şi CD-ROM-uri la fel ca o unitate CD-ROM 48X. Cu toate acestea, va detecta discul DVD-ROM introdus şi va rula filmele DVD în cazul în care aveţi pe computer un program sau o placă de decodare video potrivită.

Inscripţionarea şi ştergerea CD-urilor

Ideea de CD-uri reinscriptibile nu este deloc nouă, iar preţul unităţilor CD-ROM scade mereu. Însă spre deosebire de dischete (la care trebuie mereu să ştergem fişierele şi să le înlocuim cu altele noi), fişierele inscripţionate pe suprafaţa unui disc CD-ROM nu mai pot fi şterse.

Şi acest lucru se va schimba. Discurile CD-Rewritable şi rudele lor mai performante, discurile DVD-Rewritable, au început să se găsească deja în magazine. Acestea sunt CD-uri care funcţionează pe principiul unei dischete, permiţând introducerea de fişiere şi, în momentul în care nu mai aveţi nevoie de ele, ştergerea şi înlocuirea lor cu altele.

Singura diferenţă dintre aceste discuri şi dischete este cantitatea de date ce poate fi introdusă pe ele. O dischetă acceptă 1,4Mb, în timp ce un disc DVD-Rewritable poate stoca peste 3Gb – echivalentul unei stive de dischete înaltă de aproximativ 7 metri.



Discheta **tradiţională va mai exista un timp, dar în final va fi înlocuită de discuri cu o capacitate de stocare mult mai mare.**

Metodele de stocare ale viitorului

Hard discurile care folosesc suprafeţe magnetice vor continua să-şi mărească spaţiul de stocare, având capacitatea de a depozita din ce în ce mai multe informaţii. Cu ajutorul acestor informaţii vor fi rulate noile programe multimedia ale viitorului. Dischetele tradiţionale vor mai fi folosite un timp, pentru că sunt ieftine şi pe ele se pot transporta fişiere simple, cum ar fi documentele create prin procesare de text. Tehnologia celorlalte discuri introduse în computer va crea o combinaţie între CD şi dischetă, ce va purta numele de disc magneto-optic (MO).

Carcasa exterioară a discului magneto-optic va arăta la fel ca aceea a unei dischete. Înlăturând însă carcasa de protecţie, veţi vedea un disc strălucitor, care seamănă cu un CD. Unitatea MO foloseşte pentru citire o combinaţie între un laser şi un cap magnetic pentru a citi şi a scrie fişierele şi poate stoca sute de megabiţi pe fiecare disc.

DVD

Suprafaţa unui disc DVD poate stoca 4,7Gb (4.700Mb) de date, comparativ cu cei 650Mb ai unui CD-ROM. Dacă un CD are însă numai o singură parte pe care se pot stoca informaţii, DVD-ul poate fi dublu şi multistratificat. Chiar şi în cazul tehnologiilor deja existente, un disc DVD poate avea până la patru straturi de date, adică 15Gb de programe, echivalentul a 24 de discuri CD-ROM.

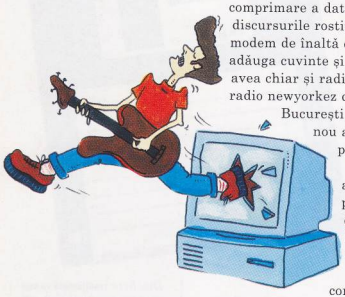
DVD-ROM-ul cu două straturi este ideal pentru aplicaţiile de PC, deoarece laserul din unitatea DVD-ROM poate trece imediat de la un strat la altul. Discurile DVD-ROM duble trebuie scoase din unitate şi întoarse pe cealaltă parte. Sunt utile mai ales pentru pachetele de programe care conţin o mulţime de fişiere, cum ar fi imagini şi sunete mai puţin folosite.

Rețelele viitorului

Internetul se dezvoltă într-un ritm ameţitor: nu numai ca număr de utilizatori, ci şi ca tipuri de informaţii oferite de fiecare pagină de *Web*. Serviciile Internet au început prin a afişa numai texte, iar acum au trecut la site-uri color, de înaltă calitate grafică. Toate acestea nu reprezintă însă mare lucru în comparaţie cu întregul potenţial multimedia al reţelei Internet, care vă oferă sunete, animaţii şi înregistrări video. Paginile de *Web* multimedia oferă muzică şi clipuri video în direct, transmiţând prin intermediul liniilor telefonice culori şi sunete stereo.

Sunete pe Internet

Fişierele de sunet sunt de obicei mult prea mari pentru a putea fi transmise pe Internet, dar acum au fost create diverse metode noi de comprimare a datelor sonore digitale, ceea ce înseamnă că discursurile rostite şi muzica stereo pot fi transmise folosind un modem de înaltă calitate. Dacă aveţi sunet live pe computer, puteţi adăuga cuvinte şi muzică în pagina dumneavoastră de *Web*. Puteţi avea chiar şi radio pe *Web*, care v-ar permite să ascultaţi un post de radio newyorkez din intimitatea camerei dumneavoastră de la Bucureşti. Internetul vă va ajuta să vedeţi şi dacă un album nou apărut merită sau nu să fie cumpărat. Dacă da, îl puteţi comanda imediat.



O altă posibilitate ar fi să folosiţi computerul ca alternativă la telefon. Dacă puteţi transmite şi primi sunete live, iar persoana cu care doriţi să comunicaţi dispune de acelaşi sistem, puteţi vorbi, la preţul unei convorbiri locale, indiferent de sutele sau miile de kilometri care vă despart.

În loc să citiţi cuvintele afişate pe ecran ale unei conferinţe, ascultaţi-le! Veţi putea folosi reţeaua Internet şi pe post de robot telefonic, lăsând mesaje rostite şi nu note scrise pe paginile serviciilor on-line.

Jocuri pe Internet

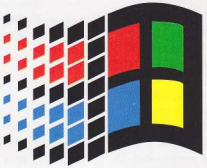
Există adaptoare telefonice pentru consolele de jocuri. Aceste adaptoare le permit jucătorilor să concureze unii cu alţii, în orice parte a ţării s-ar afla. Unele companii telefonice au introdus sisteme similare pentru jocurile on-line, astfel încât, în loc să folosiţi o simplă consolă de jocuri, vă puteţi măsura inteligenţa cu aceea a altor jucători. Jocurile on-line reprezintă o modalitate excelentă de a încerca un joc nou fără a fi nevoie să îl cumpăraţi imediat.

Video pe Internet

Nu numai sunetele pot fi comprimate pentru a fi prezentate pe Internet, ci şi înregistrările video. Din ce în ce mai multe pagini de Web vor cuprinde în viitor clipuri extrase din cel mai sexy film al momentului sau din ultimul buletin de ştiri. De aici şi până la a transforma Internetul într-un sistem video-telefonic nu mai este decât un pas. Dacă cererea de video-telefoane pe Internet este foarte mare, veţi vedea cum monitorul computerului va fi completat cu camere video ieftine, produse în serie, şi cu microfoane interne, care vă vor ajuta să restrângeţi numărul componentelor care trenează în jurul computerului.

Windows

Ce este sistemul Windows?



Windows este peste tot, nu aveți scăpare! Chiar și într-un local veți găsi persoane lăudându-și screen saver-ul și pledând pentru wallpaper-ul pe care-l folosesc. Aceste prezentări vă ajută să vă obișnuiți rapid Windows și să țineți pasul cu vorbăria din localuri.

Windows înlocuiește sistemul numit DOS care a fost, singurul mod de operare a PC-urilor atunci când au apărut pe piață – la începutul anilor '80. DOS-ul era groaznic. La început, nu numai că trebuia să utilizați tastatura pentru operarea PC-ului, dar mai întâi trebuia să învățați comenzile de tastat. Acestea erau greoaie. Windows, în schimb, are o interfață grafică (cunoscută ca GUI – Graphical User Interface) care vă permite să folosiți PC-ul cu ajutorul mouse-ului de pe birou și a unor imagini de pe ecran.

Dar ce face Windows de fapt ? El a fost descris ca un „permisiv", care este un termen ciudat, dar descriptiv. Windows-ul de unul singur nu face prea multe: nu vă permite să scrieți scrisori, să țineți contabilitate sau să catalogați colecția de discuri. Dar Windows vă permite să rulați programe – adică aplicații – care vă ajută să faceți aceste lucruri. Astfel, dacă doriți să scrieți o scrisoare, veți utiliza un procesor de texte care rulează sub Windows; dacă doriți să vă țineți contabilitatea pe PC, veți utiliza un program de contabilitate, care rulează de asemenea sub Windows.

Imediat ce porniți computerul vă aflați față în față cu Windows. Noi vi-l explicăm pas cu pas

Windows este un fel de umbrelă sub care rulează toate programele. Cu cât învățați mai multe despre Windows, cu atât puteți rula mai ușor programele de care aveți nevoie. De ce? Gândiți-vă la Windows ca la un automobil. Motorul (programul) își face treaba, dar dvs. conduceți automobilul mai degrabă cu ajutorul volanului și a pedalelor (adică Windows). Ne vom uita cum puteți controla Windows-ul în sine și cum îl puteți optimiza pentru a se potrivi modului în care vă utilizați PC-ul.

Merită să învățați să faceți acest lucru deoarece Windows este foarte puternic. Odată ce învățați interfața cu sistemul, înseamnă că aveți cunoștințele de bază cerute pentru a folosi programele sub Windows.

Să zicem ca folosiți un procesor de texte pentru a scrie o scrisoare către managerul unei bănci de la care cereți un împrumut. În alt program aveți toate datele, în cifre care justifică cererile către bancă. Windows vă permite să transferați toate cifrele în alt program și, apoi, să inserați datele în scrisoare. Chiar dacă o parte din datele dvs. sunt sub forma de grafic (să zicem un grafic cu venituri și cheltuieli), tot puteți să le inserați în scrisoare. Windows a apărut în mai multe versiuni. El a fost îmbunătățit de-a lungul anilor pentru a-l face mai puternic și mai ușor de folosit. Cea mai recentă versiune este Windows '98, așa că ne vom concentra asupra acestei versiuni.

Să presupunem că tocmai ați cumpărat un PC cu sistem de operare Windows 98. După ce ați savurat despachetarea calculatorului și conectarea lui, îl porniți. După câteva clic-uri și sunete specifice ar trebui să vedeți un ecran care seamănă cu Figura 1.

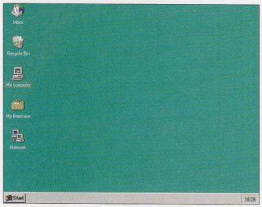


Figura 1 Ecran caracteristic pentru Windows 98.

Windows pe înțelesul tuturor

Easy WINDOWS

INTERFAȚĂ

Este cunoscută de asemenea sub denumirea de interfață cu utilizatorul. Felul cum arată ecranul și comenzile care sunt afișate vă ajută să controlați calculatorul. De exemplu, Windows utilizează imagini pe ecran care seamănă cu butoane și puteți utiliza mouse-ul pentru a le apăsa. Aceste butoane fac parte din interfața cu utilizatorul așa cum fac și multe alte elemente pe care le vom întâlni în numerele sau paragrafele următoare.

ICON-URILE

Windows utilizează mici imagini grafice, numite icon-uri, pentru a reprezenta lucruri de interes pentru dvs., cum ar fi programele pe care doriți să le folosiți.

WINDOWS

Windows scris cu litera mare „W" semnifică pachetul complet pe care l-am numit Windows, pe câtă vreme **windows** cu litera mică se referă la forme geometrice rectangulare care apar pe ecran și în care rulează programele.

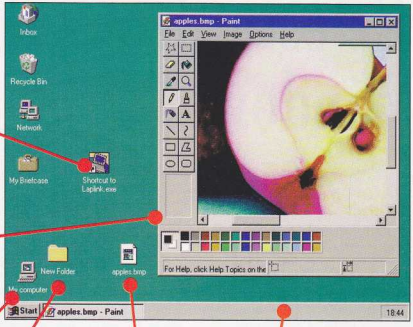
MOUSE

Este un mic dispozitiv care are două sau trei butoane, care stă pe birou și este conectat la partea din spate a calculatorului printr-un cablu. Când îl mișcați, cursorul său se mișcă pe ecran. Asta înseamnă ca puteți folosi mouse-ul pentru a folosi Windows.

Ecranul dvs. ar putea să fie diferit de cel pe care îl prezentăm alăturat, dar acest lucru nu trebuie să vă îngrijoreze. Windows este configurabil, adică poate fi personalizat. Furnizorul PC-ului s-ar putea să-l fi configurat pentru dvs. De exemplu, s-ar putea să fi pus o imagine pe fundal sau icon-uri suplimentare (Vezi „Windows-ul pe înțelesul tuturor").

Există un număr limitat de obiecte care apar pe desktop (este vorba despre bara de meniuri și zona de fundal a ecranului). Le puteți vedea pe toate în figura alăturată. Le vom analiza în detaliu, dar ceea ce vedeți pe ecran sunt probabil niște icon-uri și Taskbar-ul.

Figura 2 **Elementele comune care apar când utilizați Windows.**



Shortcut **(scurtătura) este o modalitate de navigare rapidă prin Windows.**

Window **(fereastră) este o zonă de lucru rectangulară care apare pe ecran și conține o aplicație sau un document.**

Icon **(icon-ul) este un mic simbol grafic care reprezintă ceva.**

Folder **(echivalent al directorului din DOS) este un fel de container care conține icon-uri și documente.**

Document **este un icon care reprezintă datele pe care le introduceți și poate fi o imagine sau un clip muzical. Dacă dați dublu clic pe acest icon veți deschide automat acel document.**

Taskbar **(bara de sarcini) apare de obicei în partea de jos a ecranului. Puteți să o mutați cu un clic pe ea ținând apăsat butonul de mouse și mutând taskbar-ul în oricare dintre celelalte trei laturi ale ecranului.**

Cea mai bună modalitate de a învăța ce fac aceste mici programe și cum operează Windows-ul propriu zis este să începeți să lucrați. Vom începe prin deschiderea unui program, de exemplu un procesor de texte; apoi să-l închidem la loc. Veți spune „Stați un minut !" „Tocmai ni s-a spus ca Windows este doar un „permisiv". Cum poate fi și în același timp și procesor de texte ? Este o întrebare justă. Adevărul este ca Windows nu este un procesor de texte. Dar Microsoft, compania producătoare a sistemului Windows, include mai multe programe gratuite în Windows în scopul de vă ajuta să porniți. Acesta include un procesor de texte și mai multe jocuri.

Dacă utilizați procesorul de texte care este livrat împreună cu Windows, veți găsi Taskbar-ul în partea de jos a ecranului. În partea din stângă a Taskbarului este un buton cu denumirea „Start". Apăsați acest buton pentru a porni. Aici poate exista o confuzie deoarece avem butoane fizice pe mouse-ul dvs. și butoane pe ecran, care fac parte din interfața. Am putea spune: „Poziționați cursorul mouse-ului pe „Start", apoi apăsați și eliberați butonul stâng al mouse-ului". Metoda aceasta ar deveni foarte enervantă. Vestea cea bună este ca Windows și-a dezvoltat și scurtături de limbaj. Această formulare se poate face și simplu, adică „dați clic pe butonul „Start". Este mai scurt și mai simplu, așa ca vom adopta aceeași convenție. Apăsați butonul „Start".

Vă apare un meniu – care este o listă de opțiuni. Acest meniu va rămâne pe loc, chiar și dacă luați degetul de pe buton și mișcați cursorul mouse-ului peste acest meniu. Pe măsură ce faceți acest lucru se vor evidenția diverse posibilități. Dacă dați clic pe una dintre ele sau lăsați cursorul să întârzie pe ea, va apare un sub-meniu – pentru acele opțiuni care au o mică săgeată în partea dreaptă.

Primele patru opțiuni de pe meniul din Figura 2 au o săgeată, adică au un submeniu. Aceasta este prima din mai multe convenții pe care trebuie să le țineți minte.

Defilați în jos pe meniu și selectați *Programs* și *Accesories* (*Programe* și *Accesorii*) așa cum se arată în Figura 3. Unul dintre accesorii este un program denumit WordPad; dați clic pe această opțiune. După o scurtă pauză, programul WordPad va apare în fereastra activă, gata de lucru.

Pentru a închide procesorul de texte, există un buton mic, în colțul din dreapta sus, marcat cu o cruciuliță; dați clic pe el. Pentru a închide Windows complet, dați din nou clic pe butonul *Start* și selectați *Shut Down* (Închiderea computerului). Va apare o noua fereastră de dialog; dați click pe butonul *Shut Down* din această fereastră.

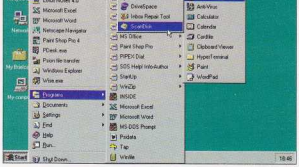


Figura 3 **Acesta este sistemul de meniuri Windows pe care îl veți vedea când apăsați butonul Start.**

Să ne jucăm cu cuvinte

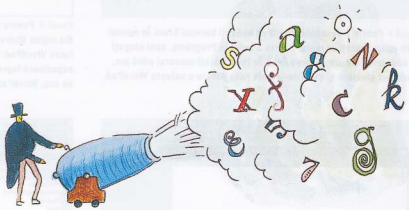
Fie că se referă la scrierea unei scrisori, a unui fax sau a unui simplu document, procesarea de texte este una dintre cele mai des utilizate activități pe care le poate realiza computerul. Iată cum trebuie să începeți.

În numărul anterior am prezentat informațiile de bază despre Windows 98. Veți vedea din imaginile de pe ecranul monitorului că am început deja activitatea de configurare a sistemului Windows, conform dorinței dvs., prin mutarea *taskbar*-ului din poziția greșită de la baza ecranului în partea de sus (v. Windows pe înțelesul tuturor). Se citește de obicei de sus în jos și nu invers, de aceea este mai bine să aveți meniul în partea de sus a ecranului.

Cel mai bun mod de a învăța Windows este să lansați un program, iar cel mai simplu este editorul de texte. Prin urmare, vom scrie o scrisoare de mulțumire unei mătuși din Baia Mare. Dacă mătușa locuiește în altă parte faceți substituția de rigoare. Cu sistemul Windows deschis, apelați WordPad. În figura 1 puteți vedea cele trei nivele ale meniului care apar când apăsați butonul Start. Din primul a fost ales Programs, în al doilea Applications, iar în al treilea WordPad.

După o pauză a cărei lungime depinde de puterea PC-ului dvs., WordPad va apare într-o fereastră, la prima vedere imaginea fiind ușor estompată (vezi pasul 2). Rândul de sus va menționa Document – WordPad, iar sub el există un rând gri cu șase meniuri din care puteți alege. Spațiul ferestrei este alb și sugerează coala de hârtie. Puteți începe să vă redactați scrisoarea.

Nu disperați, trebuie doar să



scrieți ceva pentru a umple spațiul. Vedeți cum scrie în pasul 3. Acesta este începutul scrisorii de mulțumire, cu salutul și o parte a textului propriu-zis. Pe măsură ce scrieți un rând întreg, veți avansa automat la rândul următor, fără să fi apăsat tasta Enter.

Dacă WordPad s-a deschis într-o fereastră minimizată, nu puteți vedea întregul rând scris. Ca majoritatea aplicațiilor Windows, veți putea maximiza fereastra (v. pasul 4). Se spune că WordPad lucrează acum în modul full-screen (ecran complet).

Nu am progresat prea mult cu scrisoarea de mulțumire. Acum o vom salva, deși nu e varianta finală. Dați un nume fișierului, de exemplu „Dragă mătușă". Nu vă rămâne decât să închideți WordPad. Puteți termina scrisoarea și mai târziu.

Windows pe înțelesul tuturor

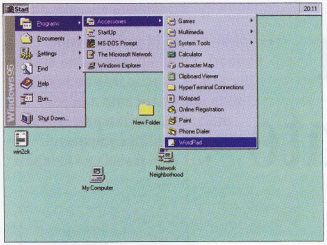
Easy WINDOWS

CONFIGURAREA SISTEMULUI WINDOWS

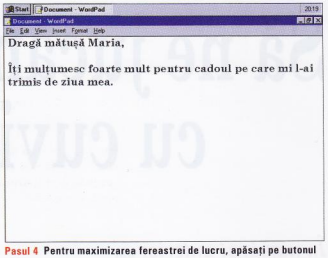
Dacă doriți ca **taskbar**-ul să apară în partea de sus a ecranului în loc să fie în partea de jos, poziționați cursorul mouse-ului pe taskbar, undeva unde nu există nici un buton, apăsați și țineți apăsat butonul din stânga al mouse-ului. Trageți cursorul până în partea de sus a ecranului și veți vedea un cadru gri care indică spațiul ocupat de taskbar în noua sa poziție. Eliberând butonul mouse-ului se va produce mutarea dorită, iar bara de meniu va sta în partea de sus a ecranului. Puteți încerca aceeași operație cu taskbar-ul în stânga și dreapta ecranului. Aveți libertatea de a alege poziția pe care o doriți și de a o schimba oricând.

ENTER

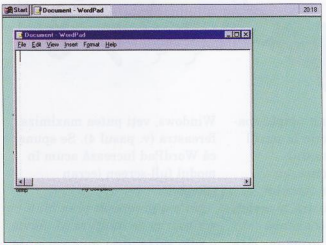
Tasta **Enter**. Numele acestei taste provine de pe vremea mașinilor de scris care aveau o pârghie pentru revenirea la partea stângă a documentului, dar cu un rând mai jos, de aceea, Enter este numită și **Return** (tastă de întoarcere). Veți găsi deseori instrucțiuni de genul „Press Enter" (apăsați Enter). Tastaturile moderne au inscripționat pe tasta respectivă simbolul unei săgeți cu coada în sus și vârful spre stânga ca simbol al tastei Enter.



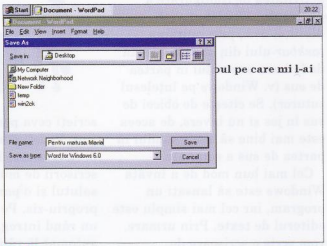
Pasul 1 Pentru a deschide WordPad apăsați butonul Start. În meniul care apare mutați cursorul pentru a selecta Programs, apoi alegeți Accessories din următoarea listă. În final mutați cursorul până jos, la ultimul element al celei de-a treia liste pentru a selecta WordPad.



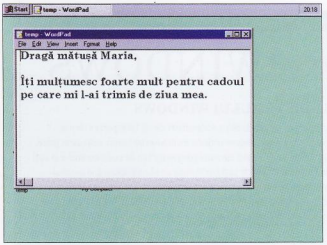
Pasul 4 Pentru maximizarea fereastrei de lucru, apăsați pe butonul din mijloc dintre cele trei din colțul din dreapta sus al ferestrei de lucru WordPad; acesta reprezintă un dreptunghi cu muchia superioară îngroșată, simbolizând o fereastră cu o bandă în marginea de sus. WordPad ocupă acum toată suprafața ecranului vizibil.



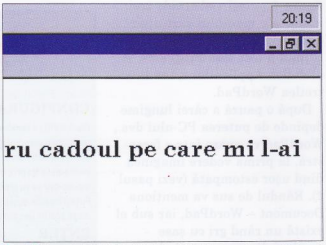
Pasul 2 Acest ecran va apare când apelați programul de editare de text WordPad. Spațiul alb este ca o coală albă de hârtie și are un cursor ca o liniuță subțire care clipește în colțul din stânga sus. Acest cursor vă indică locul unde va apare textul introdus de la tastatură.



Pasul 5 Apăsați pe File din banda de meniu și apoi pe Save. Apare fereastra Save As. Acum dați un nume fișierului. Pentru a salva scrisoarea, apăsați pe butonul Save din colțul din dreapta jos al ferestrei.



Pasul 3 Scrieți „Dragă mătușă Maria". Apăsați de două ori tasta Enter (v. Windows pe înțelesul tuturor). Pe ecran va apare un rând gol sub acest salut și apoi alt rând nou pentru a începe scrisoarea propriu-zisă. Scrieți „Îți mulțumesc foarte mult pentru cadoul pe care mi l-ai trimis de ziua mea" și așa mai departe.



Pasul 6 Acum închideți WordPad. Aveți trei butoane în dreapta barei de meniu. Cel mai din dreapta conține un x. Acest buton apare pe majoritatea meniurilor și are rolul de a închide fereastra de lucru curentă. Acum apăsați butonul „x".

Să scriem scrisori

Să aflăm mai multe despre cum putem scrie mai repede și mai ușor cu computerul.

La sfârșitul capitolului anterior, aveam o scrisoare neterminată, pe care am salvat-o oarecum în grabă. O să deschidem acum acea scrisoare. Scrisoarea era creată cu *WordPad*. Programul *WordPad* se va lansa automat când dați dublu clic pe iconul documentului.

Scrisoarea ar trebui să apară acum pe ecranul dumneavoastră. O puteți îmbunătăți, adăugând adresa mătușii și data de astăzi, lucru ușor de făcut cu funcțiile din meniu.

Folosim această aplicație pentru a afla mai multe despre programele Windows în general. Așa cum vă sugerează și denumirea, ferestrele reprezintă un element important al acestui produs, iar abilitatea de a lucra cu ele și de a le redimensiona este vitală. Ultima dată, am maximizat fereastra *WordPad* cu un clic pe al doilea buton dintre cele trei aflate în colțul din dreapta sus deasupra barei de meniuri. Există și alte modalități de controlare a dimensiunilor unei ferestre.

Dați clic pe același buton pentru a reveni la fereastra mai mică, adică minimizată. Butonul ar trebui să apară acum sub forma a două ferestre suprapuse. Pentru a muta întreaga fereastră, plasați cursorul pe bara de sus a ferestrei și dați clic pe butonul din stânga al mouse-ului, ținându-l apăsat în timp ce deplasați mouse-ul pe suport. Veți vedea un dreptunghi cenușiu care se deplasează pe măsură ce mișcați mouse-ul. Acesta reprezintă fereastra. În momentul în care ajunge în locul în care doriți să se afle fereastra de lucru, ridicați degetul de pe butonul mouse-ului. Puteți muta astfel orice fereastră – operațiunea poartă numele de tragere – ori de câte ori doriți.

De asemenea, puteți modifica dimensiunea ferestrei, trăgând de marginile ei. Pentru a mări o fereastră, plasați cursorul pe marginea din dreapta a ferestrei. Cursorul este pregătit pentru această operațiune atunci când se transformă într-o săgeată dublă. Țineți butonul mouse-ului apăsat și deplasați cursorul până când linia care reprezintă marginea casetei a ajuns în locul dorit, apoi dați-i drumul.

Puteți mări sau micșora o fereastră, acționând asupra tuturor laturilor sale. Pentru a mări o fereastră simultan în lățime și înălțime, plasați cursorul pe colțul din stânga, jos. Cursorul este pregătit în momentul în care apare o săgeată dublă. De data aceasta, nu va mai fi verticală sau orizontală (așa cum s-a întâmplat în cazul părților laterale sau în cazul celor de sus și de jos), ci oblică. Trageți cu ajutorul mouse-ului și dați drumul butonului atunci când fereastra a ajuns la dimensiunea dorită. Acum, puteți termina scrisoarea. Windows vă va ajuta chiar să vedeți cum va arăta scrisoarea după ce o veți tipări pentru că puteți să-i dați un *Preview*.

Windows pe înțelesul tuturor

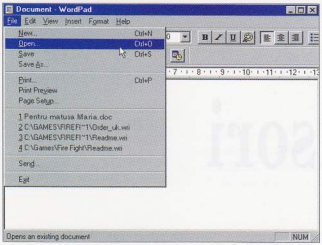
Easy WINDOWS

LANSAREA PROGRAMELOR

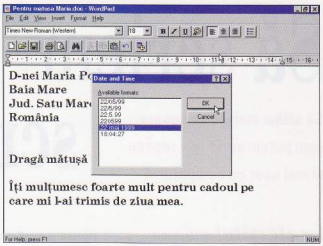
"Lansare" este un termen pe care îl veți întâlni adesea cu referire la revistele și manualele informatice și care înseamnă, de fapt, pornirea unui program sau rularea unei aplicații.

MUTAREA ÎN SUS ȘI ÎN JOS

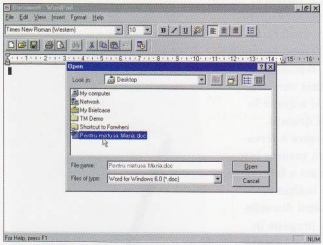
Pentru a vă deplasa la începutul unui document, folosiți tasta cu săgeata cu vârful în sus sau tastele Ctrl+Home apăsate simultan. Aceasta este una dintre caracteristicile tipice ale programelor Windows. Vi se oferă două sau trei variante de a realiza același lucru. Am spus trei ? Da, pentru că, uneori, puteți folosi și bara orizontală de derulare pentru a vă deplasa în interiorul unui document. Mai multe amănunte despre barele de derulare veți găsi la capitolul Jargonul informatic.



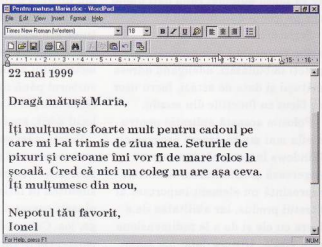
Pasul 1. Executați clic pe File (Fișier) și, apoi pe Open (Deschide), deoarece doriți să deschideți un document deja existent. Va apare o fereastră denumită Open (Deschide). Veți vedea o listă care include o imagine și un Notepad marcat cu un A roșu. Lângă acesta, se află denumirea pe care ați dat-o scrisorii.



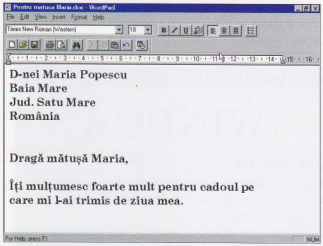
Pasul 4. Dați clic pe comanda Insert (Inserează) din meniu. Alegeți Date & Time (Data și Ora). Fereastra care apare vă va arăta cum puteți introduce automat ora și data în document. Dacă dați clic pe oricare dintre opțiuni – ora este recomandabilă, în special, pentru scrisorile adresate unor prieteni – aceasta va apare imediat.



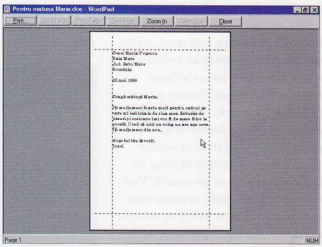
Pasul 2. Pentru ca documentul să fie afișat în WordPad, dați clic pe icon sau pe denumirea fișierului. Iconul își va modifica culoarea, iar denumirea va apare pe o bandă neagră. Dați clic, apoi, pe butonul Open aflat în partea de jos a ferestrei. O altă posibilitate ar fi să dați direct dublu clic pe icon sau pe denumirea documentului. E mai simplu, iar efectul este același.



Pasul 5. Deplasați-vă la sfârșitul scrisorii; introduceți un rând liber și tastați o frază de încheiere de genul "Să ne vedem cu bine" sau "Nepotul tău favorit". Lăsați apoi un spațiu liber, în care să vă puteți semna după ce ați tipărit scrisoarea.



Pasul 3. Deplasați cursorul în partea de sus a paginii (v. Windows pe înțelesul tuturor). Introduceți adresa. Observați că, de această dată, trebuie să apăsați Enter la capătul fiecărui rând. Aceasta se întâmplă, deoarece fiecare rând al adresei este foarte scurt, iar caracteristica de distribuire automată a cuvintelor pe rânduri funcționează numai în cazul în care acestea sunt complete pe lățime.



Pasul 6. Pentru a vedea cum va arăta scrisoarea dumneavoastră pe hârtie, dați clic pe butonul Preview (Vizualizare) înainte de tipărire. Iată cum arată pagina dumneavoastră înainte de tipărire. Nu-i rău, dar ar putea arăta și mai bine dacă ați adăuga câteva rânduri libere în partea de sus a paginii. O să fie perfect.

Salvați și prosperați

Nu are nici un rost să creați o capodoperă dacă nu o puteți folosi.

În capitolele precedente am folosit procesorul de text din Windows 98 pentru a crea un document: o scrisoare simplă. Funcția de salvare a scrisorii pentru referințe viitoare a fost realizată cu un minim de explicații. Acum este momentul să privim mai în detaliu operația de salvare a fișierelor.

Windows 98 este un sistem care se poate descrie ca fiind „axat pe documente" – o sintagmă neprietenoasă, de altfel. Din fericire, semnificația sa nu este nici una nici alta, ci implică – pur și simplu – că, spre deosebire de sistemele de operare mai vechi, Windows 98 vă poartă cu gândul la documente ca scrisorile, bilanțurile, buletinele de informare, și nu la programul folosit pentru a crea acele documente. Imaginați-vă că ați alcătuit un bilanț folosind un editor de text pentru conținut, un tabel pentru coloane și un program de grafică pentru titlu și aspect artistic. Dacă doriți să deschideți acest bilanț, Windows 98 va deschide automat toate celelalte programe folosite pentru crearea sa. Toate trei vor fi pregătite pentru a fi folosite odată cu bilanțul afișat.

Deci este perfect normal să dați clic pe iconul care reprezintă scrisoarea de mulțumire. Atunci, se va deschide *WordPad* și va afișa documentul realizat ultima dată. Acesta este încă un exemplu al flexibilității sistemului Windows. Windows 98 vă oferă chiar alternative pentru a realiza același lucru.

În ferestrele de pe pagina următoare, ne întoarcem la procesul de salvare a unui fișier *WordPad* și vom analiza variantele pe care le aveți la dispoziție. Acestea sunt valabile indiferent dacă salvați fișierul pe o dischetă sau pe hard discul computerului. *WordPad* vă oferă posibilitatea de salvare a fișierului dvs. în mai multe tipuri de formate, astfel încât să-l puteți apoi scrie cu diferite procesoare de text. Nu toate editoarele de text salvează documentele în același format, așa că, această proprietate este utilă, în special, dacă doriți să trimiteți o copie a unui document unui prieten care folosește un format diferit. De asemenea, dacă transferați fișiere de la un PC la un computer Macintosh sau dacă mutați fișiere dintr-un tip de program cum ar fi editorul de texte într-unul de tip DTP, veți dori să vă asigurați că este într-un format lizibil. Formatul Rich Text este deschis de majoritatea procesoarelor de texte moderne, iar Text Only are o interfață mai mică, adică nu poate fi citit de oricare procesor de texte.

Windows pe înțelesul tuturor

Easy WINDOWS

CASETE DE TEXT ȘI LISTE DERULANTE

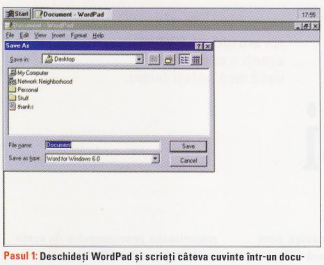
În multe ocazii, când lucrați cu Windows 98, va trebui să folosiți casete de text. Acestea sunt casete care vă oferă posibilitatea de a alege. De obicei, o casetă de text are un titlu descriptiv pentru rolul său și o casetă de dialog unde plasați opțiunea dvs. Dacă priviți fereastra Save As din Pasul 1 veți vedea o casetă în partea de jos a ecranului, casetă numită File Name (numele fișierului), iar caseta de text propriu-zisă este acolo unde scrieți numele fișierului.

Unele casete de text au în partea dreaptă un buton ce indică un vârf de săgeată orientat în jos. O astfel de casetă de text se numește casetă cu listă derulantă. Ea îndeplinește exact aceeași funcție, dar este mult mai utilă. Dacă apăsați pe buton se va afișa o listă ce arată toate variantele disponibile. Alegeți una din ele. Veți vedea apoi ce trebuie să faceți.

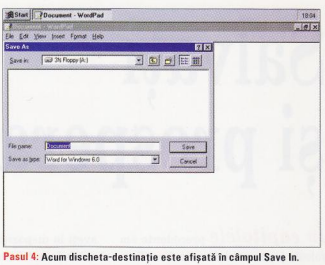
SELECTARE

Pentru a selecta un cuvânt, așezați cursorul în partea din față sau din spate a sa. Apăsați butonul din stânga al mouse-ului și țineți-l apăsat în timp ce trageți mouse-ul deasupra cuvântului; dați drumul apoi la buton. Acum, cuvântul este selectat. El apare scris cu alb pe fond negru.

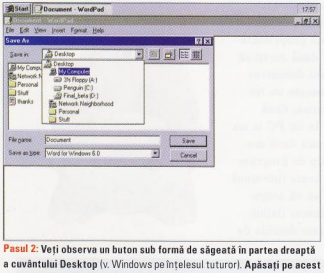
Dacă selectați o informație dintr-o casetă de text, este mai ușor să începeți din capătul din dreapta al cuvântului și să trageți cu mouse-ul spre stânga. În multe cazuri, în partea dreaptă a cuvântului există spațiu liber, deci puteți plasa cursorul oriunde în zona respectivă. Când plasați cursorul în partea stângă, este nevoie de mai multă acuratețe datorită densității caracterelor. Aceasta este prin firea scrierii latine care începe scrierea de la stânga și continuă spre dreapta.



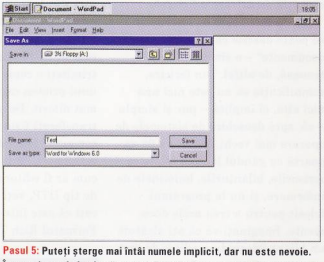
Pasul 1: Deschideți WordPad și scrieți câteva cuvinte într-un document nou. Nu trebuie să fie mai mult decât „test, test". Apăsați pe meniul File și apoi pe Save. Se va deschide fereastra Save As în care introduceți detaliile unui fișier care trebuie salvat pentru prima dată. Paralel cu cuvintele Save In de lângă marginea de sus a ferestrei, există o zonă alungită marcată cu Desktop și cu simbolul corespunzător. Desktop este ecranul care vă apare când deschideți Windows 98.



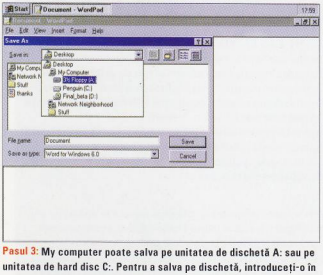
Pasul 4: Acum discheta-destinație este afișată în câmpul Save In. Următoarea etapă este să denumiți fișierul. Când s-a deschis prima dată fereastra Save As, ea avea un nume implicit: Document. Dacă nu sunteți mulțumit cu această denumire pentru fișierul dvs., trebuie doar să scrieți un nume și acesta va înlocui automat numele Document. Schimbarea destinației unui fișier sau alegerea altei variante înseamnă că numele implicit nu va mai fi afișat. Selectați cuvântul-nume și scrieți o altă denumire. (V. Windows pe înțelesul tuturor).



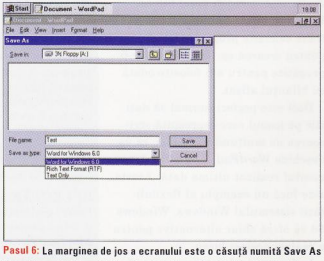
Pasul 2: Veți observa un buton sub formă de săgeată în partea dreaptă a cuvântului Desktop (v. Windows pe înțelesul tuturor). Apăsați pe acest buton și vă va afișa toate folderele în care vă puteți salva noul fișier.



Pasul 5: Puteți șterge mai întâi numele implicit, dar nu este nevoie. Începeți pur și simplu să scrieți. Există câteva restricții cu privire la denumirea fișierelor în Windows 98 – mai multe despre asta în numerele următoare – așa că pentru moment numiți-l Test.



Pasul 3: My computer poate salva pe unitatea de dischetă A: sau pe unitatea de hard disc C:. Pentru a salva pe dischetă, introduceți-o în unitatea floppy. Alegeți discheta prin selectarea ei cu cursorul. Apăsați butonul mouse-ului.



Pasul 6: La marginea de jos a ecranului este o căsuță numită Save As Type, iar selecția va fi Word for Windows 7.0. Dacă apăsați butonul, în lista derulantă vor apare și alte formate care vă stau la dispoziție: Rich Text (cu extensia .RTF) și Text Only. Schimbați formatul doar dacă știți că documentul dumneavoastră este necesar cuiva care nu are WordPad sau Microsoft Word 7.

Arhivarea fișierelor

Salvați ! N-are rost să creați capodopere dacă nu le puteți regăsi la următoarea folosire a computerului.

Termenul de folder

apare odată cu Windows 95. Folderele reprezintă caracteristica principală prin care se deosebesc Windows 95 și Windows 98 de Windows 3.x și DOS. Pentru cei care folosesc DOS, folderele pot părea ciudate. Dar pentru cei care au lucrat și pe Apple MacIntosh, sistemul de arhivare cu foldere este foarte simplu deoarece Apple îl folosește de mulți ani.

Dacă v-ați obișnuit să lucrați cu Windows 3.x sau DOS, probabil că știți multe despre directoare, subdirectoare și fișiere. Acest sistem de arhivare se leagă foarte bine de ideea unui dulap pentru documente. Gândiți-vă la hard disc (unitatea C:) ca la o astfel de piesă de mobilier, care, în cazul nostru, poartă numele de director. Se mai numește și director rădăcină deoarece reprezintă primul nivel de descriere a conținutului discului. Dulapul are, să zicem, trei sertare denumite *Corespondență*, *Rapoarte* și *Personal*. Ele sunt subdirectoarele. În fiecare sertar se găsesc dosare cu coperți din plastic. Acestea sunt fișierele.

Care ar fi, atunci, locul folderelor? De fapt, sistemul Windows 95 nu a adus decât o schimbare a terminologiei. Un folder este un director și nimic mai mult. Pe ecran, folderul este reprezentat printr-un icon care înfățișează un dosar obișnuit, cu coperți maronii.

Pentru cei care nu au folosit versiuni anterioare ale sistemului Windows, lucrurile sunt și mai simple. Nu trebuie să mai aflați care este legătura dintre directoare și foldere, ci să vă gândiți la acestea din urmă ca la o modalitate de arhivare a unor documente.

Vă mai amintiți de scrisoarea de mulțumire pe care ați scris-o cu ajutorul procesorului de texte WordPad? Să zicem că v-ați dat seama că ar fi mai bine să păstrați astfel de documente personale la un loc și că ați dori să creați pentru ele un folder special. Puteți face acest lucru în momentul în care creați un nou document. Sigur că puteți muta în folder și documente deja existente. Procedeul va fi explicat în cele ce urmează.

Windows pe înțelesul tuturor

Easy WINDOWS

DENUMIREA BUTOANELOR

Iconurile care reprezintă butoanele sunt minunate atât timp cât permit o interpretare corectă a funcției lor. Numai că semnificația butoanelor nu este întotdeauna evidentă. Cine ar putea ghici, de exemplu, că folderul „mustăcios" însemnă crearea unui nou folder? Sistemul Windows 95 ca și Windows 98, vă ajută să identificați butoanele a căror semnificație nu o înțelegeți. Trebuie numai să atingeți butonul respectiv cu cursorul mouse-ului și să așteptați puțin. Computerul va afișa denumirea butonului împreună cu o scurtă explicație a rolului său.

FIȘIERELE

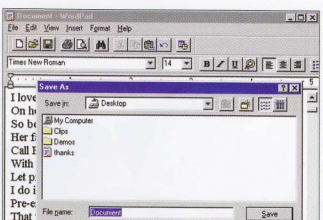
Un fișier este un mijloc de stocare a informațiilor folosite de computer. Există mai multe tipuri de fișiere. După apariția versiunii Windows 95, fiecare tip de fișier este reprezentat printr-un icon diferit.

În mare, fișierele se împart în două categorii: cele create de utilizatori cu ajutorul unor aplicații, ca procesoarele de texte, foile de calcul, programele de grafică, etc. (aceste fișiere sunt cunoscute sub numele de documente) și cele realizate de creatorii de programe, adică secvențe de program, rutine sau subrutine.

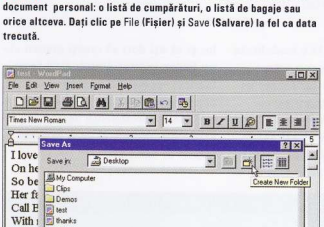
Așa cum ați observat, fișierele create de programul WordPad sunt reprezentate prin iconuri care seamănă cu foi de agendă (notepad) pe care sunt desenate rânduri albastre și un A de culoare roșie. Astfel de fișiere pot fi deschise, iar conținutul lor poate fi editat. Fișierele destinate uzului intern al computerului nu pot fi citite de către utilizatori. În general, denumirea acestor fișiere nu apare când rulați o aplicație cum ar fi procesorul de texte. Puteți să le vizualizați dacă doriți să vă minunați de semnele indescifrabile folosite pentru reprezentarea diferitelor tipuri de fișiere.

În WordPad, de exemplu, le puteți vedea cu opțiunea All Files (Toate fișierele) din caseta de text Files of Type: (Fișiere de tipul). Consultați apoi directorul rădăcină reprezentat de unitatea de hard disc C: sau directorul denumit DOS. Computerul va afișa o mulțime de iconuri ciudate. Dacă v-ați plictisit, reveniți la opțiunea WordPad.

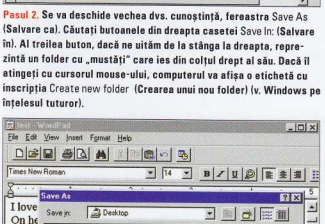
În cazul în care ați încercat, din greșeală, să încărcați unul dintre aceste fișiere în WordPad nu se va întâmpla nimic grav. Pe ecran va fi afișat un mesaj de eroare care vă va informa că programul nu poate încărca acest fișier. Dați clic pe OK și puteți să vă vedeți mai departe de treabă.



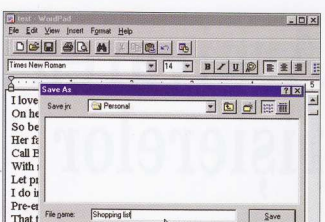
Pasul 1. **Deschideți programul WordPad și începeți să redactați un document personal: o listă de cumpărături, o listă de bagaje sau orice altceva. Dați clic pe** File **(Fișier) și** Save **(Salvare) la fel ca data trecută.**



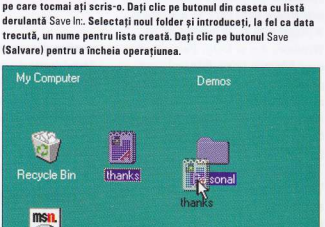
Pasul 2. **Se va deschide vechea dvs. cunoștință, fereastra** Save As **(Salvare ca). Căutați butoanele din dreapta casetei** Save In: **(Salvare în). Al treilea buton, dacă ne uităm de la stânga la dreapta, reprezintă un folder cu „mustăți" care ies din colțul drept al său. Dacă îl atingeți cu cursorul mouse-ului, computerul va afișa o etichetă cu inscripția** Create new folder **(Crearea unui nou folder) (v. Windows pe înțelesul tuturor).**



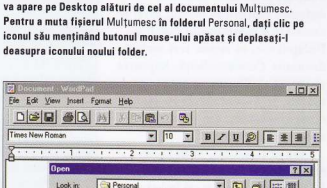
Pasul 3. **Dați clic pe acest buton și, alături de folderele deja existente, va apărea un icon cu denumirea** Untitled folder **(Folder nou). Atât iconul, cât și denumirea sunt evidențiate. Acum îi puteți da un nume care să însemne ceva. Tastați** Personal **(sau orice altceva) și apăsați tasta** Enter.



Pasul 4. **Alegeți noul folder ca destinație pentru lista de cumpărături pe care tocmai ați scris-o. Dați clic pe butonul din caseta cu listă derulantă** Save In:. **Selectați noul folder și introduceți, la fel ca data trecută, un nume pentru lista creată. Dați clic pe butonul** Save **(Salvare) pentru a încheia operațiunea.**



Pasul 5. **Reveniți la Desktop cu un clic pe butonul de minimizare din dreapta sus (cel care arată ca o bară orizontală). Iconul noului folder va apare pe Desktop alături de cel al documentului** Mulțumesc. **Pentru a muta fișierul** Mulțumesc **în folderul** Personal, **dați clic pe iconul său menținând butonul mouse-ului apăsat și deplasați-l deasupra iconului noului folder.**



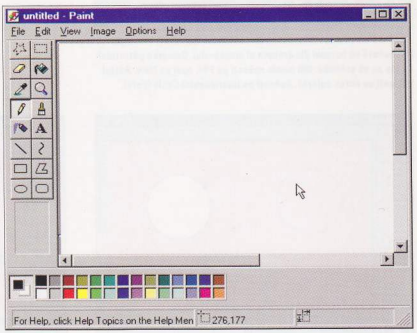
Pasul 6. **Eliberați butonul și veți vedea că fișierul a fost deja transferat. Reveniți în WordPad și dați clic pe** File **(Fișier),** Open **(Deschidere). Selectați folderul** Personal **(folosind aceeași tehnică ca și în cazul salvării fișierelor). Iată că atât lista cât și scrisoarea de mulțumire au fost salvate în folderul** Personal.

Pictură și decorațiuni

Oricine poate crea o operă de artă cu puțină imaginație și un PC.

Distracția continuă... Acum vom explora o altă aplicație pe care o primiți gratuit în pachetul Windows 98: Paint. Este un program de desenare, de pictură. Nu este prea sofisticat și, de aceea, el devine un instrument util și ușor de folosit. Cu Paint puteți schița o hartă pentru localizarea casei dumneavoastră, puteți proiecta un antet de scrisoare sau puteți da frâu liber impulsurilor artistice.

Paint are o gamă largă de instrumente de desen. Aveți un creion pentru desen cu mâna liberă. Creionul are linie subțire. Mai aveți și o pensulă care are diferite grosimi ale tușei. Există un spray care împrăștie o perdea fină de stropi de culoare. Aveți la dispoziție și instrumente geometrice pentru desenarea cercurilor, a dreptunghiurilor și a formelor neregulate. Mai aveți instrumente de trasare a liniilor drepte și a arcurilor de cerc sau a curbelor. Aveți și o paletă de culori. Puteți adăuga desenelor porțiuni de text cu caractere, culori și dimensiuni diferite.



Pasul 1 Lansați programul Paint prin apăsarea succesiunii de butoane: Start, Programs, Accessories și Paint. **Va apare un ecran alb cu un meniu în partea de sus, o zonă de instrumente în stânga și o paletă de culori în partea de jos a ecranului. În colțul din stânga jos există două pătrate care se suprapun. Cel de sus arată culoarea din prim-plan, iar cel de jos pe cea de fundal.**

Windows pe înțelesul tuturor

Easy WINDOWS

ELASTICUL

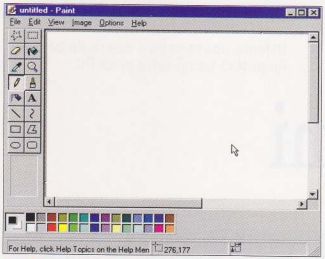
Este un termen ciudat, dar descrie precis felul de a acționa al instrumentelor din Paint sau din alte programe de desen artistic. Când alegeți o unealtă de desenare a unei forme geometrice, de exemplu instrumentul pentru elipse, poziționați cursorul mouse-ului pe ecran. Acesta se va transforma într-o cruciuliță. Când se găsește în punctul de unde doriți să începeți desenarea elipsei, apăsați butonul din stânga al mouse-ului și trageți în lateral. Veți obține o elipsă care se mărește și se micșorează, transformându-se din cerc în oval și invers. Acest comportament seamănă cu cel al unui elastic deoarece poate fi întins în orice direcție. Când sunteți mulțumiți de forma elipsei, eliberați butonului mouse-ului. Puteți proceda la fel și pentru instrumentele dreptunghi și dreptunghi cu colțuri rotunjite.

TASTA SHIFT

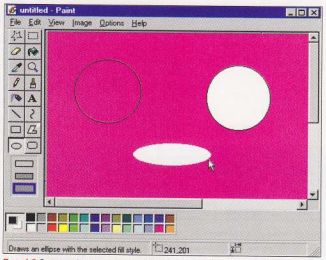
Iată încă un termen cunoscut din perioada de glorie a mașinilor de scris. **Shift** era tasta apăsată pentru a scrie cu MAJUSCULE în locul literelor mici. Ea îndeplinește aceeași funcție și la tastatura PC-urilor. Aveți câte un Shift de fiecare parte a zonei tastelor cu litere. **Shift** este simbolizată printr-o săgeată îngroșată cu vârful în sus. Este folosită și pentru combinații de taste.

COMBINAȚII DE TASTE

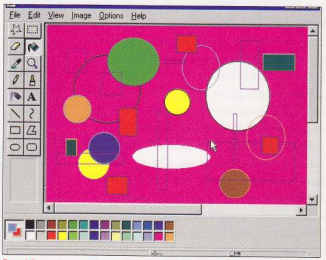
Funcțiile Windows au multe combinații de taste care realizează comenzi pe care le poate executa și mouse-ul. Ele combină tastele **Shift, Control** sau **Alt** cu anumite litere. Cele mai multe tastaturi au două taste **Alt**, câte una de fiecare parte a barei de spațiu, dar se folosește mai des cea din stânga. Tasta din dreapta este, deseori, un buton de culoare mai închisă sau are denumirea **Alt Gr** (Gr vine de la gri) și se folosește foarte rar. Aveți și două taste **Control** (prescurtate Ctrl) care lucrează în similar. O combinație de taste este când două sau mai multe taste se unesc printr-un „+" sau „-" pentru a evidenția că trebuie apăsate simultan pentru obținerea efectului dorit. Astfel, **Control-Z** (sau Ctrl+Z) înseamnă apăsarea simultană a tastelor **Control** și **Z**. Cele mai multe combinații sunt de două taste, dar există și câteva de trei taste.



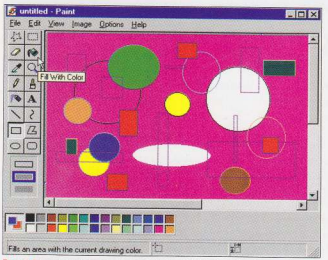
Pasul 2 Pentru a schimba culoarea fundalului, selectați o nuanță întunecată cu butonul din dreapta al mouse-ului. Culoarea pătratului de jos se va schimba. Din meniu apăsați pe File, apoi pe New. Astfel obțineți un ecran colorat. Apăsați pe instrumentul Circle (cerc).



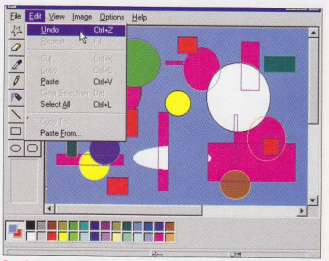
Pasul 3 Caseta de sub paleta de instrumente indică stilurile pe care le aveți la dispoziție pentru Circle. Pe ecran veți vedea câte unul din fiecare. Primul are un contur fin cu interiorul în culoarea ecranului, cel din mijloc are același contur, dar cu fundal alb, iar al treilea este identic cu cel din centru, dar fără contur.



Pasul 5 O, nu! Ceva n-a funcționat corect și a fost colorat întreg desenul în locul unei singure forme. Când colorați forme mici, este destul de dificil să poziționați instrumentul Fill cu suficientă acuratețe. Oricum, nu trebuie să disperați, ci apăsați pe Edit din meniu și apoi pe Undo sau folosiți combinația de taste Control+Z (v. Windows pe înțelesul tuturor).



Pasul 4 Desenați câteva cercuri. Este dificil să obțineți cercuri perfecte din ochi, așa că apăsați tasta Shift în timp ce lucrați cu unealta Elipse (v. Windows pe înțelesul tuturor). Schimbați instrumentul și adăugați câteva pătrate. Apăsați pe Fill (este iconul cu vopseaua care curge din borcan) și alegeți o nouă culoare de prim-plan. Apăsați cursorul Fill pe cerc sau pe pătrat.



Pasul 6 Ultima comandă se va anula, iar opera dumneavoastră de artă este refăcută. Comanda Undo vă permite să anulați maxim trei mișcări. Salvați regulat fișierul dacă vă place cum arată. Formatul de salvare implicit nu este .BMP.

Procesare avansată de text

Computerul – maestrul de ceremonii perfect

În numerele anterioare ale revistei am folosit termeni destul de tehnici cum ar fi: fișiere, foldere, modalități de stocare a fișierelor în Windows 95 și Windows 98.

Este momentul să ne destindem un pic și să revenim la WordPad.

Una dintre caracteristicile programelor Windows de procesare a textelor este posibilitatea de a vizualiza pe ecran modificările aduse documentului astfel încât documentul să arate pe ecran exact așa cum va arăta după tipărirea la imprimantă. Sună bine, numai că nu se întâmplă mereu așa, deși lucrurile s-au îmbunătățit mult în ultimii ani.

Cum se modifică prima versiune salvată a unui text?

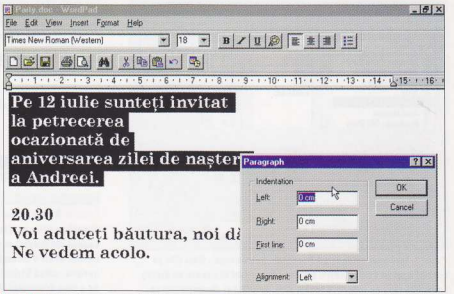
Întâi se poate modifica tipul de caracter, fontul adică. WordPad are 11 fonturi, ceea ce este suficient. Programele de procesare a textelor mai moderne și dotate cu toate facilitățile – cum ar fi Microsoft Word – pot să aibă mult mai multe fonturi. Utilizarea fonturilor diferite vă poate da satisfacții uriașe. Acum există aplicații speciale dedicate realizării de fonturi noi astfel încât puteți cumpăra câte douăzeci de fonturi deodată.

Puteți modifica aspectul cuvintelor făcându-le să apară scrise cu *italice*, subliniindu-le sau folosind **aldine**. Puteți alege: și aldin și italic și subliniat sau puteți alege o combinație între ele. De asemenea, dimensiunea fontului poate fi schimbată (v. Windows pe înțelesul tuturor).

Un rând de text sau un titlu poate fi așezat astfel încât să apară pe mijlocul paginii. Această operație poartă numele de centrare. Programul WordPad vă oferă posibilitatea de a alinia textul la marginea din stânga (opțiunea implicită) sau la marginea din dreapta.

Toate aceste efecte pot fi aplicate întregului document sau numai pentru un fragment. Titlurile pot fi scrise cu aldine, pot fi subliniate și centrate, iar pentru evidențierea cuvintelor și frazelor importante se pot folosi caracterele italice.

Dacă vă jucați prea mult cu aceste efecte speciale, există riscul ca documentul final să aibă un aspect dezordonat. Folosirea lor reprezintă un exercițiu excelent dacă vreți să învățați mai multe despre ele, dar aveți numai de câștigat dacă folosiți doar o parte din ele atunci când redactați documente publice.



Pasul 1. Aveți în imagine o invitație la petrecere. Un layout banal nu are nici un haz, deci este cazul să îl înviorăm puțin. Ce-ar fi să centrăm primele cinci rânduri? Selectați-le și dați clic pe comanda Format **din bara de meniuri. Din meniul derulant, alegeți comanda** Paragraph **care va deschide caseta de dialog** Paragraph.

Windows pe înțelesul tuturor

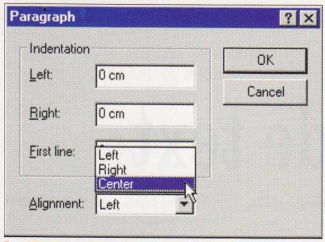
Easy WINDOWS

WYSIWYG

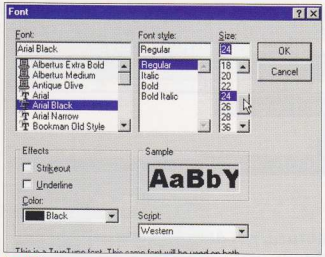
Ideea de a vedea pe ecran textul în forma în care va fi tipărit pe hârtie a fost o asemenea noutate, încât s-a inventat și un acronim pentru ea: WYSIWYG, pronunțat whizzy-wig. WYSIWYG vine de la What You See Is What You Get – ceea ce vedeți este ceea ce obțineți. Chiar și în WordPad aveți posibilitatea de a verifica că ceea ce vedeți pe ecran este ceea ce va fi tipărit pe hârtie. Poate că n-ar fi rău să salvați câteva formatări intermediare ale documentului. Veți avea astfel posibilitatea de a alege varianta care arată cel mai bine pe hârtie.

DIMENSIUNEA CARACTERELOR

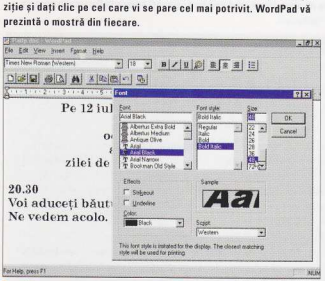
Literele dintr-un tip de caracter pot să aibă mărimi diferite. Dimensiunea caracterului se măsoară în puncte. Un font de dimensiuni mici se măsoară în puține puncte. Dimensiunea implicită a fonturilor folosite în documente, scrisori și rapoarte este fie de 10, fie de 12 puncte. Acestea sunt ușor de citit și nu ocupă prea mult spațiu pe hard disc. Dimensiunea maximă a fonturilor în WordPad este de 72 de puncte. Pachetele software specializate pot să aibă dimensiuni uriașe pentru fonturi. Dimensiunile mici sunt utile pentru crearea etichetelor sau a colilor cu antet.



Pasul 2. Conținutul acestei casete se referă la indentări. Comanda Indent controlează mărimea spațiului de la început și de la sfârșitul fiecărui rând. Aveți și o a treia opțiune care indentează numai primul rând al fiecărui paragraf. Sub secțiunea Indent (Indentare) se află o casetă de text derulantă denumită Alignment (Aliniere). Dați un clic pe buton. Veți vedea trei opțiuni. Dați clic pe Center (Centrare) și apoi pe OK.

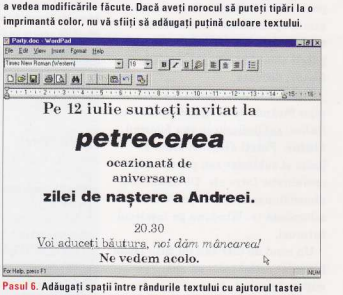


Pasul 3. Iată cum evidențiați cuvântul „petrecerea". Dați clic pe Format apoi pe Font. Aveți o mulțime de opțiuni în caseta de dialog Font. Acestea se referă la fontul ales, la stilul și dimensiunea sa. Dacă vreți să alegeți un font nou, folosiți barele de derulare pentru a vă forma o imagine despre gama de fonturi pe care le aveți la dispoziție și dați clic pe cel care vi se pare cel mai potrivit. WordPad vă prezintă o mostră din fiecare.



Pasul 4. Alegeți Bold (Aldin) pentru a evidenția cuvântul, apoi schimbați dimensiunea fontului. Derulați lista dimensiunilor disponibile și alegeți una MAI MARE decât fontul implicit (adică mai mare de 10 puncte). Poate alegeți unul de 24 de puncte? Dați clic pe OK după ce ați făcut alegerea finală. Nu uitați că mai puteți face modificări ulterioare.

Pasul 5. Să subliniem „aduceți băutura". Dați clic pe Format, pe Font și apoi pe Effects (Efecte) din partea stângă a ferestrei. Bifați caseta din dreptul cuvântului Underline (Subliniere). Într-o altă casetă aveți o mostră de text subliniat. Dacă alegeți cealaltă opțiune, adică Strikethrough (Tăiat cu o linie), textul va fi străbătut de o linie orizontală. Această opțiune este utilă atunci când corectați un document și doriți să păstrați versiunea originală pentru a vedea modificările făcute. Dacă aveți norocul să puteți tipări la o imprimantă color, nu vă sfiiți să adăugați puțină culoare textului.



Pasul 6. Adăugați spații între rândurile textului cu ajutorul tastei Enter. Plasați cursorul fie la sfârșitul rândului pentru a insera un rând liber sub el, fie la începutul acestuia pentru a insera un rând liber deasupra sa. Mai adăugați câteva fonturi, dimensiuni și stiluri. Acum priviți și admirați rezultatul. Eu m-aș duce la petrecerea aceasta. Dumneavoastră nu?

Nu vă mai certați !

Unele dintre cele mai utile comenzi ale programului Microsoft Paint sunt *Copy* și *Paste* – a copia și a alipi – fără efort diferite elemente dintr-un program în altul.

În numerele anterioare ale revistei noastre am arătat câte ceva din ce se poate face cu Microsoft Paint ca și principalele instrumente pe care le aveți la dispoziție. Desigur, a lucra propriu-zis este cea mai simplă metodă de a „vă forma mâna".

Cea mai atrăgătoare calitate a lui Paint este aceea că puteți tăia și alipi imagini între aplicații (v. Windows pe înțelesul tuturor). De exemplu, puteți alipi un desen creat în Paint în orice document pe care l-ați scris în Word Pad. Dar nu uitați că ați creat toate culorile degeaba dacă nu tipăriți la o imprimantă color.

Tăierea și alipirea – *Cut* și *Paste* – pot fi folosite și pentru alte aplicații. Puteți extrage un paragraf sau o bucată dintr-un text scris cu procesorul de texte și îl puteți alipi într-un alt document. Acest lucru poate că nu sună grozav, dar vă poate scuti de pierderea de timp cauzată de culegerea și corectarea greșelilor numite „typo" – erori de culegere (v. Windows pe înțelesul tuturor).

Aplicație: dacă ați cules cu atenție o adresă lungă a unui corespondent din străinătate – adresă plină de cuvinte alambicate și litere accentuate ciudat, este mult mai simplu să o copiați ulterior cu *Paste* pe următoarea scrisoare către respectiva adresă. Este posibil, de asemenea, să preluați un grafic sau alte date dintr-un tabel și să le copiați într-un raport sau să faceți o captură de ecran și să o folosiți ca ilustrație – așa cum vom proceda pe pagina următoare. Acestea sunt numai câteva exemple. Dar să ne întoarcem la Paint. Programul are două instrumente pentru selectarea unui desen care urmează să fie folosit în altă aplicație. Cu unul din ele puteți marca o zonă dreptunghiulară, iar cu celălalt puteți desena Freehand (cu mâna liberă) o formă de selecție neregulată care să încadreze precis zona pe care doriți să o copiați.

Windows pe înțelesul tuturor

Easy WINDOWS

„CUT" ȘI „PASTE"

Dacă ați creat un desen cu adevărat reușit în Paint, atunci îl puteți copia ca să-l folosiți pe o hârtie cu antet. Și aceasta cu doar câteva clicuri pe butoanele mouse-ului. Aceasta este una dintre cele mai grozave proprietăți ale lui Windows 95 sau Windows 98 și se axează pe utilizarea unei caracteristici numită Clipboard. Clipboard reprezintă un loc de stocare temporară a obiectelor care urmează a fi mutate dintr-o aplicație în alta. Când selectați o zonă a desenului dumneavoastră din Paint și îi dați Paste, imaginea este transferată pe Clipboard. Când ați ajuns în aplicația respectivă (de exemplu Word Pad), apelați imaginea de pe Clipboard pentru a o insera în textul creat cu procesorul de texte. Nimic mai simplu.

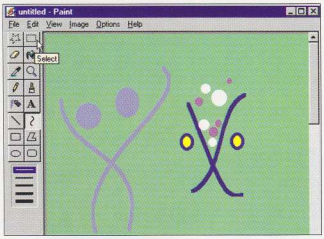
De fapt, oamenii doresc să copieze și să transpună obiecte astfel încât desenul original să fie păstrat. Decizia de copiere și alipire este, ca întotdeauna, a dumneavoastră. Copierea și alipirea nu se limitează doar la operele de artă. Puteți copia cuvinte sau porțiuni de text dintr-un document și să le plasați în alt document sau în una din celelalte aplicații deschise în Windows. Un lucru trebuie să rețineți, și anume că pe Clipboard se poate păstra doar o imagine sau doar un fragment de text, astfel că trebuie să terminați operațiunea de copiere și alipire înainte de a plasa altceva pe Clipboard.

EROARE DE CULEGERE

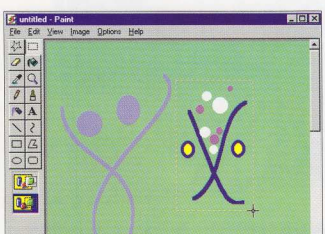
O eroare de culegere reprezintă o greșeală efectuată în timpul tastării cuvintelor. Termenul britanic folosit este „typo" o formă prescurtată a sintagmei „greșeală de tipar" termen folosit de tipografi.

COMENZI INACTIVE

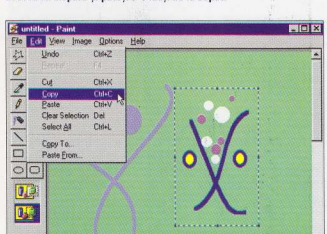
Când desfășurați un meniu, o parte dintre comenzi apar scrise cu caractere negre, iar altele sunt scrise cu caractere gri. Cele negre sunt active, iar cele gri nu. Poate susțineți că dacă nu le puteți folosi nici nu vă trebuie, dar oamenilor li s-a părut derutantă apariția unor meniuri diferite la fiecare nouă deschidere a meniului, astfel încât soluția scrierii acestor comenzi cu gri a fost adoptată de majoritatea producătorilor de programe.



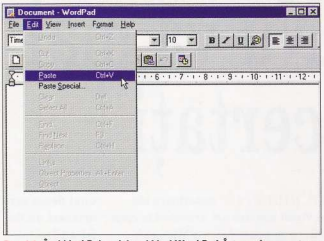
Pasul 1: Să creăm un antet de scrisoare. Conceperea unui mesaj de mulțumire va fi mult mai distractivă. Deschideți Paint și desenați ceva. Nu trebuie să fie ceva deosebit, așa că vor fi suficiente niște linii și cercuri. Dați un clic pe instrumentul din dreapta-sus a meniului – cel care reprezintă un dreptunghi punctat.



Pasul 2: Imaginați-vă un dreptunghi care înconjură desenul dumneavoastră. Cu cursorul în cruce din colțul din stânga-sus dați clic pe butonul stâng al mouse-ului și trageți pentru a desfășura dreptunghiul până când încadrează porțiunea de desen dorită. Ridicați degetul de pe buton și desenul selectat va fi încadrat. Dacă nu sunteți mulțumiți de secțiunea aleasă, dați clic în afara cadrului; acesta va dispare și puteți s-o luați de la capăt.

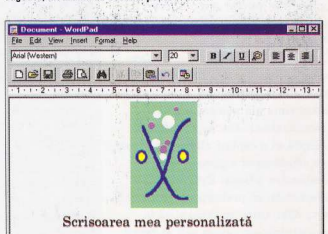


Pasul 3: Cu desenul încadrat după dorință, apăsați pe Edit. În lista de opțiuni care apare pe ecran veți vedea Cut și Copy. Ambele au combinații prescurtate de taste: Ctrl-X, respectiv Ctrl-C. Dacă doriți să păstrați desenul original, apăsați pe Copy. Aparent nu s-a întâmplat nimic, dar pe Clipboard a fost plasată o copie a desenului selectat.



Pasul 4: Închideți Paint și deschideți Word Pad. Într-un document nou apăsați pe Edit din meniu; în lista desfășurată veți vedea că multe dintre opțiuni au caractere gri (vezi Windows pe înțelesul tuturor), dar aveți două variante la dispoziție : Paste (cu prescurtarea Ctrl-V) și Paste Special. Varianta a doua este pentru o operație mai specială de alipire, așa că ignorați-o pentru moment și apăsați pe Paste...

Pasul 5: ...iar opera dumneavoastră artistică va fi inserată în textul creat cu procesorul de text. Dacă apăsați oriunde în interiorul desenului, acesta va căpăta o margine roșie subțire, cu pătrățele de control în fiecare colț. Acestea folosesc la modificarea dimensiunii desenului, datorată schimbării formei ferestrelor. Așezați cursorul pe unul dintre pătrățele și, când acesta se transformă în vârf de săgeată, înseamnă că desenul poate fi mărit.



Pasul 6: Dacă doriți să centrați desenul, plasați cursorul pe el și apăsați pe Format/Paragraph. Alegeți Center din meniul Alignment (Aliniere) și apăsați pe OK. Adăugați o frază sub desen, modificând forma caracterului, mărimea și alinierea pentru a se potrivi. Acum aveți un antet unic și isteț cu care puteți să-i impresionați pe prietenii din jur.

Text și imagine

Adăugați note explicative imaginilor

Până acum am văzut în programul *Paint* care sunt instrumentele de lucru și cum pot fi deplasate în pagină capodoperele produse de aceste aplicații. Mai sunt însă și lucruri pe care nu vi le-am dezvăluit încă.

De exemplu: programul *Paint* poate procesa texte deoarece permite combinarea textului și a imaginilor grafice într-o pagină. Acest lucru este foarte util pentru adăugarea de note explicative unor hărți, pentru realizarea unei sigle sau a unor invitații.

Programul are o gamă de fonturi destul de largă (aceleași pe care le-am întâlnit în *WordPad* atunci când am creat invitația la petrecere). Documentele ar avea un aspect mai profesional în cazul în care cuvintele ar apărea pe un fundal decorat abstract sau deasupra unui desen.

Nu uitați că, pentru a obține lucrări deosebite, aveți nevoie de o imprimantă color (dacă nu aveți, apelați la un prieten). Unele dintre cele mai simple modele de imprimante cu jet de cerneală se găsesc la prețuri acceptabile. Dacă doriți să învățați, puteți folosi oricâte fonturi, mărimi, stiluri sau culori doriți. Dacă folosiți însă programul *Paint* în scopuri foarte serioase, produsul finit va trebui să arate mult mai bine decât în cazul unei simple încercări didactice. Folosiți doar câteva culori și un font cu câteva variante de dimensiuni. Imaginați-vă că ați adăugat text pe o imagine, dar nuanța de verde pe care ați ales-o este prea pală. Ar fi minunat dacă ați putea edita textul pe loc, printr-un simplu clic. Din păcate, acest lucru nu este posibil în *Paint*, deși este permis de pachetele de desenare mai sofisticate, cum ar fi *CorelDraw*. Textele adăugate imaginilor create în *Paint* sunt tratate ca entități separate. Odată ce au fost introduse în documentul *Paint*, ele devin parte integrantă a întregului. Dacă nu doriți aceasta, puteți selecta comanda *Undo*.

De fapt, lucrurile se petrec la fel ca în cazul unei picturi adevărate. Dacă ați pictat din greșeală o buburuză pe cerul unui tablou (bine, bine, este puțin probabil, dar este numai un exemplu!), nu mai puteți face mare lucru. Trebuie să o luați de la capăt. Ne-am obișnuit atât de mult cu inteligența computerelor, încât nu ne vine să credem că există și lucruri pe care nu le pot face dintr-un condei.

Deși culoarea sau fontul dintr-o casetă de text nu pot fi modificate, puteți folosi comanda *Undo* pentru a înlătura caseta de text și pentru a o lua de la capăt. Programul *Paint* este mai deștept decât o pensulă sau o acuarelă însă nu poate depăși pachetele de desenare mai sofisticate.

Windows pe înțelesul tuturor

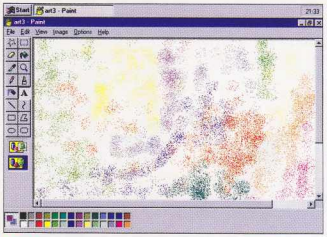
Easy WINDOWS

BARE MOBILE DE INSTRUMENTE

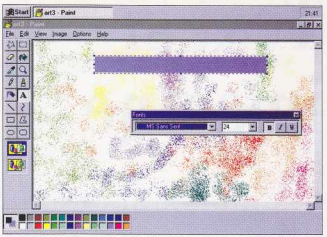
Barele mobile de instrumente se regăsesc la un număr mare de pachete software. Ele ușurează accesul la instrumente astfel încât le puteți folosi fără să vă deranjeze în timpul lucrului. Bara cu fonturi din programul *Paint* este un astfel de exemplu. Atunci când apare pe ecran, ea ar putea obtura zona de ilustrație în care trebuie să scrieți textul.

Cu cursorul plasat pe bara de titluri din partea de sus a barei de instrumente, dați clic și țineți butonul stâng al mouse-ului apăsat. Trageți de conturul barei de instrumente și deplasați-l în altă zonă a ecranului. Ridicați degetul de pe buton și veți vedea că bara de instrumente apare în noua poziție.

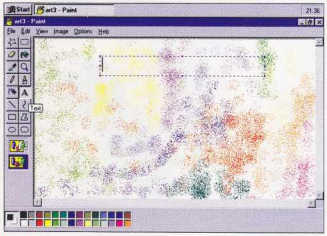
Barele mobile de instrumente rămân pe ecran atât timp cât aveți nevoie de ele. Aceasta înseamnă că puteți efectua orice tip de modificare în document până în clipa în care ați apăsat pe butonul de închidere aflat în colțul din dreapta-sus al barei de meniuri.



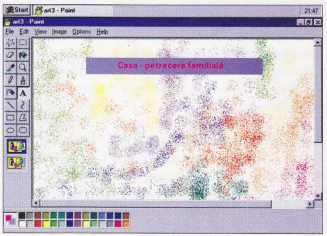
Pasul 1: Folosind pulverizatorul (Spray-ul) – instrumentul care permite cea mai largă distribuire a culorii, am realizat un fundal multicolor pentru o nouă invitație. Puteți crea un desen nou sau puteți folosi un desen deja existent. Nu uitați însă să folosiți Save *As* pentru a salva fișierul, dându-i o altă denumire în cazul în care doriți să păstrați versiunea originală.



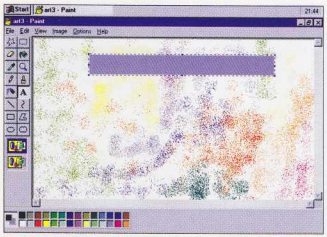
Pasul 4 : Există mai multe modalități de a selecta tipul de caracter. Cu cursorul poziționat în caseta de text dați clic pe butonul drept al mouse-ului, apoi pe Text Tool, care este ultimul element afișat în lista derulantă. Puteți da clic și pe View din meniul principal sau pe Text Toolbar. Indiferent de metoda aleasă, pe ecran apare o bară mobilă de fonturi (v. Easy Windows). Noi am ales fontul Sans Serif varianta aldină de 24 de puncte.



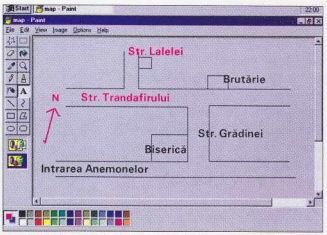
Pasul 2: Selectați butonul Text din bara de instrumente (cel ca un pătrat în care se află litera A, de lângă butonul Spray). Deplasați cursorul în interiorul desenului și creați o casetă de text. Dați clic și mențineți butonul din stânga al mouse-ului apăsat, cursorul fiind plasat acolo unde ați dori să se afle colțul din stânga-sus al casetei. Trageți caseta spre dreapta și ridicați degetul de pe butonul mouse-ului. Dacă nu vă place cum a ieșit, apăsați pe Undo și reluați totul.



Pasul 5 : După ce ați făcut alegerea, dați clic pe caseta de text și introduceți cuvintele. Pentru a schimba culoarea literelor dați clic pe butonul stâng al mouse-ului și selectați culoarea dorită din paletă. În cazul în care caseta este prea mică pentru textul dumneavoastră, îi puteți modifica dimensiunea trăgând de marcajele de selecție. Dați clic în afara casetei de text și textul va fi inserat în designul ilustrației.

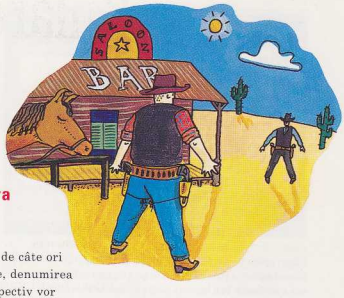


Pasul 3: Sub bara de instrumente se găsesc două grafice multicolore. Dați clic pe al doilea dacă doriți ca ilustrația să apară sub text. Dacă doriți ca textul să apară pe un fundal de o anumită culoare, dați clic pe primul grafic și modificați culoarea doar cu un simplu clic pe paleta de culori pe butonul drept al mouse-ului.



Pasul 6: După ce ați făcut alegerea, dați clic pe caseta de text și introduceți cuvintele. Pentru a schimba culoarea literelor, dați clic pe butonul stâng al mouse-ului și selectați culoarea dorită din paletă. În cazul în care caseta este prea mică pentru textul dumneavoastră îi puteți modifica dimensiunea trăgând de marcajele de selecție. Dați clic în afara casetei de text și textul va fi inserat în designul ilustrației.

Să trecem la treabă!



Folosiți la maximum bara de task-uri!

În secțiunile anterioare ne-am familiarizat cu sistemele Windows 95 și Windows 98 și am descoperit că acestea au o interfață grafică cu utilizatorul (*Graphical User Interface – GUI*). Aceasta înseamnă că atunci când lucrați pe computer folosiți imagini și iconuri și nu linii de comenzi din meniuri.

Interfața grafică cu utilizatorul sistemelor Windows 95 și 98 apare la fiecare deschidere a computerului. Multitudinea de posibilități oferite a fost ilustrată de transferul de date dintre Word Pad și Paint – cele două aplicații pe care le-am abordat până în prezent. Am analizat și modul în care sistemele Windows 95 și 98 se concentrează asupra conceperii documentelor și oferă modalități diferite de realizare a unui task (țintă).

Ce urmează? Bara de task-uri este un instrument util pentru navigarea în sistemul Windows. Am folosit deja bara de task-uri pentru a iniția aplicațiile Word Pad și Paint. Bara de task-uri este banda de culoare gri situată în partea de sus, de jos sau cea laterală a ecranului. Ori de câte ori inițializați o aplicație, denumirea acesteia și iconul respectiv vor apare sub forma unui buton în bara de task-uri (v. *Windows pe înțelesul tuturor*). Dacă lansați mai multe aplicații (de exemplu, un program de procesare a textelor, o foaie de calcul, programul Paint și un joc), bara de task-uri va reduce dimensiunea fiecărui buton astfel încât să poată fi ușor inserat în bară.

Dând clic pe unul din butoanele barei de task-uri, ajungeți în aplicația dorită. Dacă tăiați și lipiți articole dintr-o aplicație într-alta, ajunge să dați un clic cu butonul mouse-ului. În momentul în care dați clic pe un buton al barei de task-uri acesta își modifică aspectul dând impresia că s-a deplasat undeva mai în spate. Dacă nu știți exact în ce aplicație lucrați, verificați în bara de task-uri care buton este apăsat. În cazul în care v-ați zăpăcit de tot, bara de task-uri vă oferă posibilitatea de a vă întoarce în punctul inițial și de a o lua de la capăt. Toate acestea vă sunt explicate în **Pasul 5** de pe pagina următoare.

Atunci când închideți o aplicație, butonul respectiv dispare automat din bara de task-uri. Puteți închide o aplicație simplu, din interiorul aplicației, sau puteți da clic pe butonul din bara de task-uri cu ajutorul butonului din dreapta al mouse-ului, alegând comanda *Close* din meniul care apare. Dacă ați efectuat modificări în document, aveți posibilitatea de a le salva.

În caz că bara de task-uri a dispărut în mod miraculos, formați combinația de taste *Ctrl+Esc* (v. *Windows pe înțelesul tuturor*) și aceasta reapare.

Windows pe înțelesul tuturor

EasyWINDOWS

ICONURILE

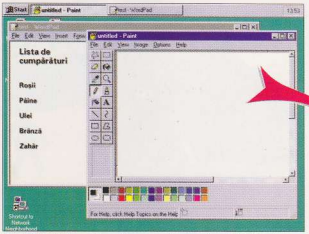
Acestea sunt niște mici desene prin care multe programe sunt reprezentate în Windows. Dați clic pe meniul **Start** și pe oricare dintre meniurile care vor apărea pentru a vizualiza toate icoanele. Unele sunt explicite, altele nu. Sensul celor care se referă la documente din meniul **Start** este destul de evident, deoarece reprezintă un dosar cu foi de hârtie, însă iconul care reprezintă comanda **Find** printr-o lupă ar putea fi ușor interpretat ca fiind o facilitate de mărire. În timp vă veți obișnui cu ele, nu vă faceți probleme.

MINIMIZAREA ȘI MAXIMIZAREA

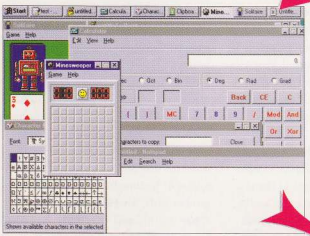
Minimizarea unei aplicații înseamnă micșorarea ferestrei în care rulează până ajunge un buton în bara de taskuri. Aplicația respectivă nu mai este vizibilă ca fereastră deschisă. Cu toate acestea, aplicația este activă, nu a fost închisă, ci i s-a redus dimensiunea de pe ecran. Maximizarea unei aplicații înseamnă readucerea ei la dimensiunea suprafeței de lucru. Cele două butoane din bara de titluri a fiecărei aplicații controlează aceste operațiuni. Butonul cu simbolul în formă de bară orizontală minimizează, iar cel în care este reprezentată o fereastră, maximizează. Pentru o minimizare și o maximizare rapidă a tuturor aplicațiilor simultan, vedeți specificațiile de la **Pasul 5** de pe pagina următoare.

TASTA ESCAPE

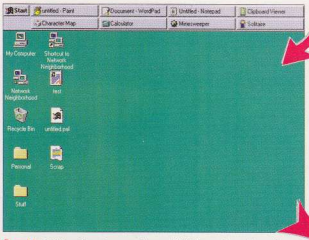
La tastaturile moderne aceasta este o tastă de culoare gri închis, aflată în poziție izolată în colțul din stânga-sus. Pe tastă se află inscripționată prescurtarea **Esc**. De fapt, și dacă este apăsată singură și dacă este folosită în combinație cu alte taste, **Esc** este folosită pentru a scăpa de situațiile dificile. Uneori veți vedea mesaje care vă cer să ieșiți dintr-o anumită situație. Este doar un mod de a vi se spune să apăsați butonul **Escape**.



Pasul 1: **Dați clic pe** Start, Programs, Accessories **și** Word Pad. **Lăsați aplicația** Word Pad **deschisă pe ecran, repetați operația și lansați aplicația** Paint. **Uitați-vă în bara de task-uri din partea de sus a ecranului. Veți observa două butoane de dimensiune alungită în dreapta butonului** Start: **unul pentru** Word Pad **și celălalt pentru** Paint.

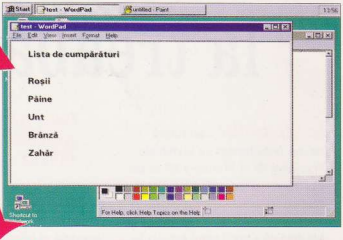


Pasul 3: **Mai lansați câteva aplicații:** Calculator, Character Map, Clipboard Viewer, Notepad **sau poate** Minesweeper **din meniul** Games. **Pentru fiecare dintre acestea va apare un buton în bara de task-uri. Butoanele apar într-o formă atât de redusă, încât denumirea unora dintre ele este incompletă.**

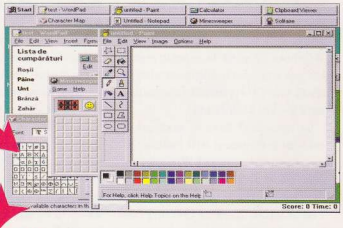


Pasul 5: **Ori de câte ori ecranul are o înfățișare dezordonată, poziționați cursorul mouse-ului în zona barei de task-uri în care nu se află nici un buton și dați clic pe butonul din dreapta. În meniul care apare, dați clic pe** Minimise All Windows (v. Windows pe înțelesul tuturor). **Toate ferestrele deschise vor dispare. Puteți accesa fereastra dorită din bara de taskuri. Meniul mai include opțiunile:** Cascade, Tile Horizontally **și** Tile Vertically. **Experimentați-le pentru a vedea ce efecte produc.**

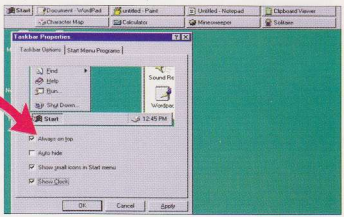
Pasul 2: **Acum pe ecran se văd două ferestre așezate una peste cealaltă. Ultima aplicație pe care ați lansat-o –** Paint **– se află deasupra. Pentru a aduce fereastra** Word Pad **în față, dați clic pe butonul corespunzător din bara de task-uri. Fereastra** Word Pad **va fi imediat afișată deasupra și va fi gata de folosire..**



Pasul 4: **Dacă doriți să vizualizați denumirea întreagă, deplasați cursorul mouse-ului până în bara de task-uri și poziționați-l în partea de jos a acesteia până când cursorul se transformă într-o săgeată dublă. Dați clic și trageți marginea barei în jos pentru a-i dubla dimensiunea. În momentul în care eliberați butonul mouse-ului veți vedea că s-a creat spațiu pentru două rânduri de butoane, astfel încât denumirea fiecărei aplicații apare în întregime. Cu toate acestea, la închiderea aplicațiilor, butoanele dispar, dar spațiul alocat barei de task-uri rămâne același. Pentru a-l readuce la dimensiunea inițială recurgeți la aceeași procedură, dar trageți de marginea barei în sus.**



Pasul 6: **Puteți chiar să configurați bara de task-uri. Dați clic pe butonul din dreapta al mouse-ului pe zona fără butoane și apoi pe butonul** Properties. **Se va vedea o fereastră care vă oferă opțiuni: puteți alege** Always on Top **(ceea ce înseamnă că bara de taskuri este mereu în fatea de sus a ecranului) sau** Auto Hide **(opțiune care ascunde iconul până în momentul în care doriți să îl vizualizați). Puteți reduce dimensiunea iconurilor din meniul** Start, **așa cum aveți posibilitatea de a decide dacă doriți ca bara de taskuri să afișeze ceasul sau nu.**



O mână de ajutor

Nu este cazul să vă simțiți pierduți atunci când folosiți PC-ul. Aveți întotdeauna la dispoziție o mână de ajutor.

Ați auzit despre un element numit *wallpaper* (afiș) pe care îl puteți folosi pentru a întregi prezentarea ecranului din Windows 95 sau din Windows 98. Ce faceți dacă apare un subiect care nu se încadrează în manualul relativ subțire ce însoțește Windows? De unde știți cum să creați un *wallpaper*, dacă trebuie să copiați ceva sau unde să vă uitați după un model? Ei bine, aici intră în scenă *Help* din Windows 95 sau Windows 98. Acesta este un sistem de ajutor online care depinde de context (v. *Windows pe înțelesul tuturor*) și care vă stă întotdeauna la dispoziție, indiferent de programul în care lucrați.

Sistemul de ajutor pe care-l are computerul conține toate informațiile și răspunsurile la întrebările legate de Windows 95 sau Windows 98. În loc de a tipări milioane de exemplare dintr-un manual gigantic și de a distruge astfel mii de copaci, toate cuvintele sunt incluse în documente stocate în PC-ul dumneavoastră.

Astfel, *Help* vă este mereu la îndemână. Nu mai trebuie să căutați manualul și să constatați că cineva l-a împrumutat fără să vă întrebe.

Sistemele *Help* au un index astfel încât puteți căuta diverse lucruri ca și cum le-ați căuta la sfârșitul unei cărți. Ele prezintă de obicei diversele subiecte tratate într-un mod asemănător cu cuprinsul unei cărți. Există deseori și posibilitatea de a tipări capitole ale *Help*-ului.

Pentru a căuta sprijin în *Help*, apăsați pe *Start* și apoi pe *Help*. Se va deschide o fereastră cu o listă de subiecte și butoane aflate aproape de marginea de sus a ferestrei pentru mutarea în alte zone ale sistemului. Prima zonă este *Contents* unde se ajunge automat, ca și în *Index* și *Find*. Pornind *Help* în acest mod, veți obține întotdeauna un ecran *Contents*. În acest caz ne vom concentra asupra *Help*-ului disponibil aici.

O altă posibilitate de a accesa *Help* este să dați un clic pe tasta *F1* (v. *Windows pe înțelesul tuturor*). În caz că folosiți deja aplicația Word Pad, apăsarea lui *F1* vă va conduce în capitolul *Index* și veți vedea o listă cu toate subiectele pentru care vi se oferă ajutor pentru Word Pad. În cazul în care doriți doar lista *Contents*, apăsați *F1*, cu cursorul oriunde în afara ferestrei active curente a aplicației.

Windows pe înțelesul tuturor

Easy WINDOWS

AJUTOR ONLINE

Acest concept înseamnă că puteți accesa oricând meniul **Help**. Nu aveți altceva de făcut decât să apăsați **F1** sau să selectați **Help** din meniu.

AJUTOR ÎN FUNCȚIE DE CONTEXT

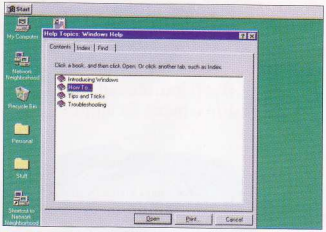
Aceasta înseamnă că Windows știe ce faceți dumneavoastră atunci când cereți ajutor. Dacă vă aflați în aplicația Paint, atunci vi se va oferi ajutorul specific acestei aplicații.

TASTA F1

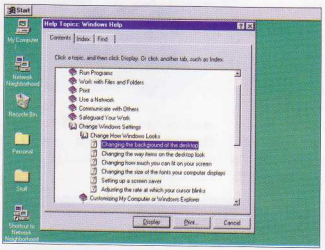
În partea de sus a tastaturii se află un rând de taste marcate pornind de la **F1** până la **F12**. *F* provine de la funcție, iar aceste taste sunt cunoscute sub numele de taste funcționale. Programele care rulau sub DOS în perioada premergătoare lui Windows foloseau foarte mult tastele funcționale ca mijloace de dirijare a programului fără utilizarea mouse-ului. În Windows 95 și Windows 98, ele sunt folosite ca parte a unor combinații prescurtate de taste. De exemplu, apăsând **Alt** și **F4** se va închide o aplicație. Tastele funcționale sunt folosite singure doar ocazional, ca **F1** pentru apelarea ajutorului. A devenit, de altfel, o convenție ca **F1** să apeleze **Help**, iar majoritatea producătorilor au adoptat-o.

AJUTOR ÎN HIPERTEXT

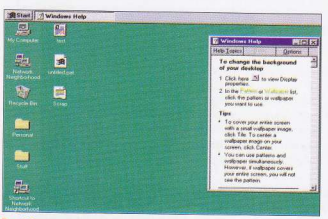
Acest termen este folosit pentru ajutorul pe care îl primiți pe mai multe niveluri. În segmentul inițial de informații anumite cuvinte sau expresii sunt evidențiate față de restul textului. Un clic pe aceste cuvinte va conduce la apariția unui alt nivel care explică semnificația cuvântului în cauză. Acele explicații pot conține și ele cuvinte subliniate despre care puteți afla și mai multe informații suplimentare. Acest procedeu poate continua la infinit, dar, deoarece puteți să vă încurcați serios după două niveluri, majoritatea Help-urilor se opresc la nivelul doi.



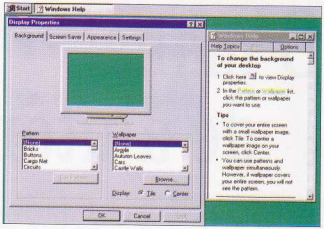
Pasul 1: Apăsați pe Start și Help și aceasta va fi fereastra pe care o obțineți. Aici există o listă cu 4 elemente : Introducing Windows (**Ferestre introductive**), How to (**Cum să ...**), Tips (**Sfaturi**), Tricks (**Trucuri**). Deoarece ați făcut deja cunoștință cu Windows, cea mai bună alegere pare „Cum să ...". Apăsați pe această opțiune și pe butonul Open sau dați un dublu clic pe „Cum să ...".



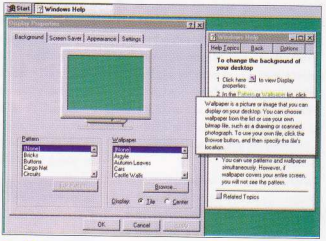
Pasul 2: Pe ecran apare acum o listă care oferă diverse informații. Schimbarea setărilor din Windows sună promițător, așa că dați clic de două ori aici, iar în lista următoare alegeți „schimbați aspectul ferestrei". Dați un dublu clic aici și ajungeți la o nouă listă. În fine, aici veți avea la dispoziție informații concrete, indicate de semnul întrebării. Icoanele care au ca simbol cartea înseamnă că există mai multe variante, iar semnul întrebării indică faptul că există informații propriu-zise.



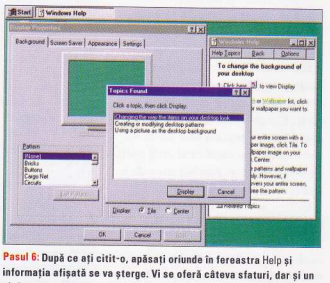
Pasul 3: Prima alegere – schimbarea fundalului – sună destul de bine. Dați un dublu clic pe ea și se va deschide o fereastră de Help. În partea de sus există trei butoane: cel numit Help Topics vă va întoarce la meniul ultimei selecții. Butonul Back, care se vede aici pe fond gri, vă permite să vă întoarceți la paginile pe care le-ați parcurs deja. Vom analiza mai târziu butonul Options (**Opțiuni**).



Pasul 4: Fereastra conține într-o listă numerotată instrucțiuni despre cum să schimbați fundalul ecranului. Punctul 1 are un mic buton cu o săgeată îndreptată către stânga. Acesta este un semn bun: Windows știe de ce aveți nevoie și permite rularea altei aplicații. Apăsarea pe buton va porni automat acel program, care vă stă astfel la dispoziție. Apăsați pe el și se va deschide o fereastră numită Display Properties (**Proprietăți de afișaj**).



Pasul 5: Aceasta este o parte a programului numit Control Panel. În fereastra Help veți vedea că există două cuvinte scrise pe fond verde. Când cursorul mouse-ului atinge unul din aceste cuvinte, va lua forma de mână indicatoare. Dacă apăsați pe unul dintre cuvinte, într-o căsuță mică va apărea o explicație a comenzii. Dacă nu sunteți familiarizați cu Windows și cu terminologia sa, atunci acest tip de ajutor, numit deseori ajutor hipertext, este inutil.



Pasul 6: După ce ați citit-o, apăsați oriunde în fereastra Help și informația afișată se va șterge. Vi se oferă câteva sfaturi, dar și un alt buton în josul ferestrei pentru cercetarea subiectelor înrudite. Dați un clic pentru a vedea ce vi se oferă.

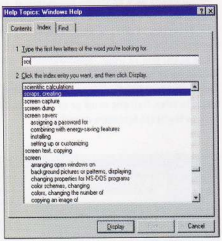
Colacul de salvare

Help-ul este o modalitate foarte utilă să învăţaţi mai multe despre Windows 95 şi Windows 98. Dacă învăţaţi cum se utilizează, economisiţi timp şi scăpaţi de griji.

În ultima secţiune am vorbit despre accesarea informaţiilor din *Help* – din lista *Contents* – dar mai există încă două modalităţi de a localiza termenii. Una este *Index*-ul, care seamănă cu cel de la sfârşitul cărţilor, numai că, fiind computerizat, este mai rapid. Lista de articole din *Index* este uriaşă, conţinând aproape 3.000 de termeni. În ciuda inevitabilelor referinţe multiple (modificarea dimensiunii fontului este listată în *Size*, dar şi în *Fonts*), cantitatea de informaţii este foarte mare. A doua metodă este folosirea opţiunii *Find*, o altă modalitate simplă şi rapidă de a localiza informaţii.

Există şi posibilitatea de a introduce informaţii în *Help*. Acest lucru poate fi util nu numai pentru a-i ajuta pe ceilalţi să folosească computerul, dar şi pentru a vă reaminti unele lucruri. De exemplu, dacă doriţi puteţi folosi *Help*-ul pentru a afla cum se configurează o imprimantă şi cum se notează configurările în sistemul *Help*.

Căutarea unor articole cu ajutorul *Index*-ului şi al lui *Find* poate produce ocazional diferite seturi de noi subiecte, astfel încât este bine să încercaţi ambele metode ori de câte ori doriţi să daţi de urmele unei anumite informaţii.



Pasul 1. Accesaţi Help **cu un clic pe** Start **urmat de unul pe** Help**. Daţi clic pe butonul central, numit** Index**. În partea de sus a ecranului vi se cere să introduceţi primele litere ale termenului pe care doriţi să îl găsiţi. Vrem să căutăm în** Index **programe de protecţie a ecranului, aşa că vom introduce „scr". Acest lucru evidenţiază, în panoul inferior, intrarea** Scraps, Creating**, dar nu la asta ne refeream. Cu trei intrări mai jos avem şi câteva referinţe la programele de protecţie a ecranului. Puteţi continua să adăugaţi litere la şirul de căutare** (v. Easy Windows).

Windows pe înţelesul tuturor

Easy WINDOWS

ŞIRURI

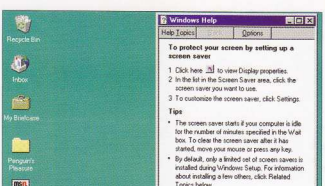
Acesta nu este un termen Windows, ci un termen matematic mai general. Este vorba despre o colecţie de caractere sau despre un fragment de text. Dacă îi cereţi **Help**-ului să caute programe de protecţie a ecranului, textul introdus poate fi descris ca un şir „**Search**".

COPII HARD

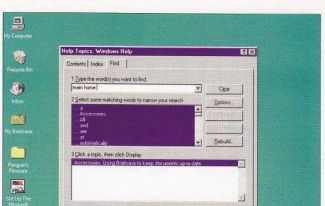
Copia hard este un alt termen nespecific lui Windows. El se referă la cuvintele imprimate pe hârtie de către imprimantă. Se mai numeşte listare. **Copia hard** este acel lucru pe care îl poţi ţine în mână şi citi, în timp ce **copia soft**, deşi este un termen rar folosit, rămâne în memoria computerului şi poate fi citită numai cu ajutorul unui program software.

HARDWARE/SOFTWARE

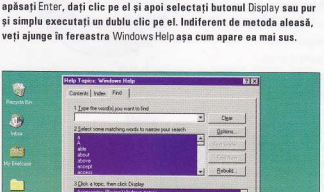
Hardware = Fierărie. În general, dacă ciocăniţi în ceva şi emite sunete, este vorba despre componentele hardware. Termenul de hardware se referă la computer în sine, la monitor, tastatură, mouse, joystick, imprimantă şi la cablurile care le conectează între ele. Dacă nu se pot ciocăni, atunci avem de-a face cu software-ul – de exemplu, cu un program de procesare a textelor sau unul de protecţie a ecranului.



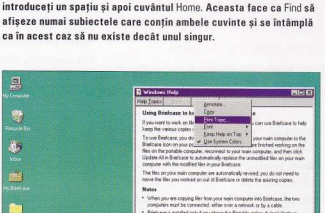
Pasul 2: **Din categoria programelor de protecţie a ecranului (screen savers), cele cu numele** Setting up **sau** Customising **par cele mai simpatice. Deplasaţi evidenţiatorul în jos cu ajutorul cursorului şi apăsaţi** Enter**, daţi clic pe el şi apoi selectaţi butonul** Display **sau pur şi simplu executaţi un dublu clic pe el. Indiferent de metoda aleasă, veţi ajunge în fereastra** Windows Help **aşa cum apare ea mai sus.**



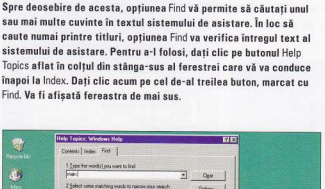
Pasul 5: **Desigur le puteţi verifica pe toate, însă este mai uşor să introduceţi un spaţiu şi apoi cuvântul** Home**. Aceasta face ca** Find **să afişeze numai subiectele care conţin ambele cuvinte şi se întâmplă ca în acest caz să nu existe decât unul singur.**



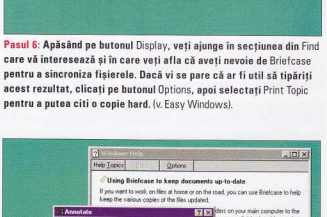
Pasul 3: Indexul **este un sistem computerizat, care vă permite să răsfoiţi listarea alfabetică a conţinutului sistemului de asistare. Spre deosebire de acesta, opţiunea** Find **vă permite să căutaţi unul sau mai multe cuvinte în textul sistemului de asistare. În loc să caute numai printre titluri, opţiunea** Find **va verifica întregul text al sistemului de asistare. Pentru a-l folosi, daţi clic pe butonul** Help Topics **aflat în colţul din stânga-sus al ferestrei care vă va conduce înapoi la** Index**. Daţi clic acum pe cel de-al treilea buton, marcat cu** Find**. Va fi afişată fereastra de mai sus.**



Pasul 6: **Apăsând pe butonul** Display**, veţi ajunge în secţiunea din** Find **care vă interesează şi în care veţi afla că aveţi nevoie de** Briefcase **pentru a sincroniza fişierele. Dacă vi se pare că ar fi util să tipăriţi acest rezultat, clicaţi pe butonul** Options**, apoi selectaţi** Print Topic **pentru a putea citi o copie hard.** (v. Easy Windows).



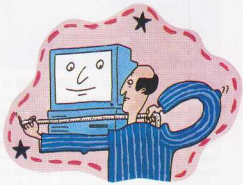
Pasul 4: **Să presupunem că ştiţi că Windows poate fi folosit atât pe computerul de la serviciu, cât şi pe cel de acasă. Ştiţi că există o modalitate de a menţine la zi fişierele pe ambele computere, dar nu ştiţi cum denumeşte Microsoft acest sistem. Aţi căutat în** Index **la** Main **şi** Home**, dar degeaba. Este momentul să recurgeţi la opţiunea** Find**. Introduceţi cuvântul** Main **şi veţi localiza şapte subiecte care includ, undeva în textul lor, acest cuvânt.**



Pasul 7: **Dacă doriţi să vă reamintiţi la următoarea deschidere a acestei ferestre că aţi comandat plăcile necesare pentru crearea unei reţele în februarie, adăugaţi o adnotare în acest sens. Daţi clic pe** Options**, apoi pe** Annotate**. Introduceţi acest** aide memoire **în fereastră, apoi daţi clic pe** Save**. Acum, denumirea butonului** Briefcase **este însoţită de o agrafă de culoare verde. Dacă daţi clic pe ea veţi vedea adnotarea afişată pe ecran.**

Un PC la comandă

Cum vă puteți aranja PC-ul astfel încât să se potrivească stilului dumneavoastră de lucru.



Vom analiza acum în detaliu modul în care puteți seta sistemul Windows 95 pentru a corespunde stilului dumneavoastră de muncă. Astfel vi se oferă un control aproape complet asupra mediului de lucru, de la alegerea culorilor de pe ecranul de salvare până la selectarea și setarea imprimantei.

În continuare vom prezenta caracteristicile butonului din dreapta al mouse-ului – cel care până acum nu prea a fost utilizat – și definițiile obiectelor și proprietăților fiecăruia.

În Windows 95 și în Windows 98 aproape tot ce se vede poartă numele de obiect. Fișierele, documentele și imprimantele sunt și ele obiecte și, similar cu corespondentele lor din lumea reală, au diverse proprietăți. Un dosar de pe biroul dumneavoastră are o caracteristică de culoare (este albastru), una de mărime și una de titlu (de exemplu "*Cheltuieli*"). Un fișier de pe hard disc are și el un titlu și o dimensiune exprimată în byte (v. *Windows pe înțelesul tuturor*), dar poate să nu aibă culoare. Obiecte diferite au proprietăți diferite, iar lista pe care o vedeți când investigați un obiect depinde de obiectul ales.

Pentru a verifica proprietățile oricărui obiect apăsați pe acesta cu butonul din dreapta al mouse-ului. Dați un dublu clic pe un fișier și pe ecran va apărea un meniu cu *Properties* (Proprietăți) ca ultim element dintr-o listă de funcții pe care le folosiți cu fișierul-obiect. În acest caz va trebui să apăsați pe *Proprietăți* pentru a vedea ce vi se oferă.

După această mică paranteză sunteți gata să începeți personalizarea desktop-ului dumneavoastră, adică a ecranului pe care-l vedeți când porniți PC-ul (v. *Windows pe înțelesul tuturor*).

Există mai multe aplicații care pot fi așezate pe ecran, fiecare fiind reprezentată printr-un simbol. Acestea includ foldere (v. *Windows pe înțelesul tuturor*) – care pot conține documente și alte dosare – aplicații – care pot fi lansate printr-un dublu clic – și „șmecherii" numite scurtături. Dacă lucrați la primul dumneavoastră roman, puteți crea o scurtătură pentru a ușura accesul la acest document. Prin intermediul acestei scurtături se vor încărca automat procesorul de text și textul romanului. Cu numai un dublu clic pe icon veți fi gata de a adăuga un capitol nou.

Windows pe înțelesul tuturor

Easy WINDOWS

DESKTOP

Acest termen se referă la fundalul ecranului – pentru care culoarea inițială este de obicei un verde ușor spălăcit – pe care o vedeți când lansați Windows 95. Ca și un birou acest ecran cuprinde toate fișierele, documentele și echipamentul – de exemplu o mașină de scris pentru scrisori – pe care le folosiți într-o zi oarecare.

Imaginea de pe ecran depinde de modul în care a fost setat inițial computerul. Dacă v-ați instalat singuri Windows 95, pe ecran veți vedea culoarea originală și foarte puține iconuri. Dacă Windows a fost instalat de un specialist în computere, este posibil să fi fost deja personalizat parțial și s-ar putea să vedeți mai multe foldere pe ecran.

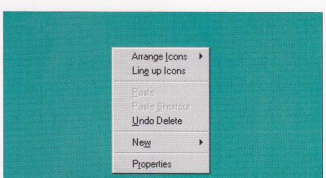
FOLDER = DOSAR

Un folder în Windows 95 este foarte asemănător cu acele dosare cu acte care există în cele mai multe birouri. În interiorul unui dosar puteți păstra unul sau mai multe documente și un dosar în alt dosar. Aceste proprietăți există și în cazul folderelor unui computer.

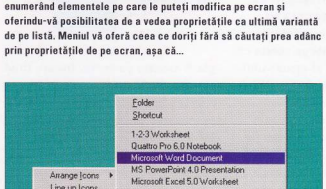
Puteți opta să păstrați toate documentele familiei dumneavoastră într-un dosar numit "**Familie**", iar pe toate cele legate de problemele financiare și de cheltuieli într-unul numit "**Finanțe**". Folderele de pe desktop-ul PC-ului pot păstra nu simple simboluri care reprezintă documente, ci și aplicații. Dacă inserați frecvent o mică măzgăleală din MS Paint în corespondența dumneavoastră, atunci puteți avea simbolul MS Paint în dosarul "**Scrisori**" pentru a avea ușor acces la el.

BYTE

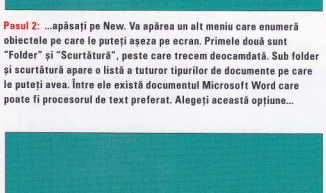
Un **byte** este unitatea folosită pentru a măsura spațiul ocupat de un fișier pe hard disc ori pe o dischetă sau chiar în memoria RAM a computerului. Un **bit** este o subdiviziune a unui **byte**. Un byte are 8 biți. Un **byte** nu poate conține prea multe informații și veți avea nevoie de câte unul pentru fiecare caracter scris. Un **kilobyte** conține 1024 byte și se notează **kb**. Un **megabyte** conține 1024 kb și se scrie, de obicei, **Mb**. Majoritatea documentelor nici măcar nu se apropie de această dimensiune, dar un program sofisticat de procesare de text poate ocupa între 40-50 Mb.



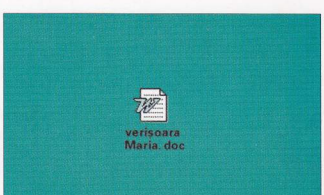
Pasul 1: Să începem cu un document. Sunteţi pe punctul de a redacta o scrisoare către o verişoară pe care n-aţi mai văzut-o de mult şi aveţi impresia că nu vă va lua o săptămână ca să-i spuneţi ce s-a întâmplat în ultimii 20 de ani. Daţi clic cu butonul drept al mouse-ului pe fundalul ecranului. Pe ecran va apărea meniul de mai sus, enumerând elementele pe care le puteţi modifica pe ecran şi oferindu-vă posibilitatea de a vedea proprietăţile ca ultimă variantă de pe listă. Meniul vă oferă ceea ce doriţi fără să căutaţi prea adânc prin proprietăţile de pe ecran, aşa că...



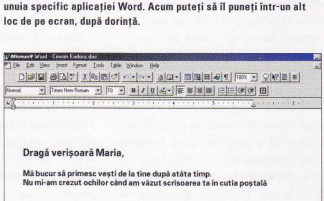
Pasul 2: ...apăsaţi pe New. Va apărea un alt meniu care enumeră obiectele pe care le puteţi aşeza pe ecran. Primele două sunt "Folder" şi "Scurtătură", peste care trecem deocamdată. Sub folder şi scurtătură apare o listă a tuturor tipurilor de documente pe care le puteţi avea. Între ele există documentul Microsoft Word care poate fi procesorul de text preferat. Alegeţi această opţiune...



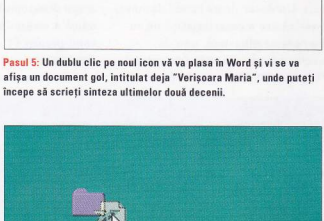
Pasul 3: ...şi va apărea un simbol cu o foaie de hârtie cu un W artistic suprapus – folosit de Word pentru a-şi identifica documentele – şi cu o denumire mai lungă dedesubt. Apare scris New Microsoft Word Document (document nou în Microsoft Word) şi este selectat întregul text. Acum aveţi ocazia să redenumiţi acest document, aşa că introduceţi "Verişoara Maria" sau orice alt titlu...



Pasul 4: Simbolul se schimbă şi va indica numele ales de dumneavoastră. Nu este nevoie să aibă extensia .doc deşi, dacă o omiteţi, iconul se va modifica într-unul Windows mai general în locul unuia specific aplicaţiei Word. Acum puteţi să îl puneţi într-un alt loc de pe ecran, după dorinţă.



Pasul 5: Un dublu clic pe noul icon vă va plasa în Word şi vi se va afişa un document gol, intitulat deja "Verişoara Maria", unde puteţi începe să scrieţi sinteza ultimelor două decenii.



Pasul 6: Parcurgând paşi identici şi alegând New Folder (din meniul care apare când apăsaţi pe ecran cu butonul din dreapta al mouse-ului), puteţi crea un dosar. Folderele sunt depozite foarte utile care vă ajută să vă organizaţi fişierele. Puteţi decide că ar fi mai logic să stocaţi scrisoarea către Maria într-un folder numit "Familie" în care se află toată corespondenţa personală. Cu un astfel de folder creat este uşor să mutaţi documentul "Verişoara Maria" cu mouse-ul şi să-l plasaţi în folder.

Scurtături

Cum puteți lucra mai ușor pe computer.

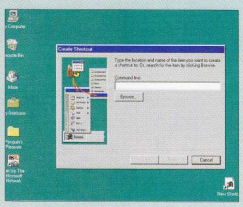
Așa cum le sugerează și denumirea, scurtăturile (*short cuts*) reprezintă modalități rapide de a ajunge într-un anumit loc. Dacă folosiți foarte mult unitatea A:, adică unitatea de dischetă, vă veți da seama că este mult mai ușor să aveți o scurtătură pe desktop. O scurtătură pentru unitatea A: vă va permite să verificați rapid conținutul unei dischete și să copiați fișiere pe ea sau de pe ea.

Scurtăturile ușurează accesul la aplicațiile pe care le folosiți în mod curent. În loc să căutați în meniul Start și apoi în celelalte niveluri ale sale, dați dublu clic pe o scurtătură pentru a iniția o foaie de calcul. Puteți plasa scurtături pe desktop sau într-un folder creat de dumneavoastră. Dacă folosiți acasă un computer laolaltă cu ceilalți membri ai familiei, dar sunteți singura persoană care utilizează o foaie de calcul, puteți să realizați o scurtătură pentru aceasta în folderul dumneavoastră. Puteți face chiar o scurtătură într-un folder introdus într-un alt folder. Puteți crea oricâte scurtături doriți. Dacă unul dintre copiii dumneavoastră începe să folosească, la rândul lui, o foaie de calcul, va putea crea o a doua scurtătură pentru foaia de calcul în folderul său.

Windows 95 vă oferă atâta flexibilitate încât este foarte ușor să fiți tentați să creați o structură mai complexă decât aveți nevoie. Windows va ști cum să lucreze cu ea. Însă oamenii sunt supuși uitării. Atunci când experimentați crearea de foldere, scurtături și alte chestiuni de acest fel, există desigur posibilitatea să vă placă la nebunie să creați zeci de astfel de foldere și scurtături, unele într-altele. Ar fi mai bine să vă decideți asupra elementelor de care veți avea nevoie într-o configurare ideală. În luarea unor asemenea decizii simplitatea ar trebui să vă fie călăuză.

Scurtăturile pot fi recunoscute după săgețica îndoită din partea din stânga-jos a iconului care arată spre nord-est. Ori de câte ori creați o scurtătură, iconul va fi însoțit automat de acest simbol.

Cum se creează o scurtătură



Pasul 1. Există două metode de plasare a unei scurtături pe desktop. O vom folosi pe prima pentru a crea o scurtătură pentru programul de calcul tabelar produs de Microsoft Excel. **Dați clic cu butonul drept al mouse-ului pe orice zonă a desktop-ului, selectați** New, **apoi** Shortcut. **Veți vedea caseta de dialog** Create Shortcut **și un nou icon reprezentând sistemul** Windows **și titlul** New Shortcut.

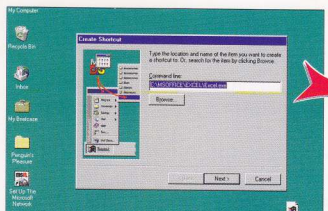
Pasul 2. În cazul în care știți cu exactitate unde se află programul Excel pe hard disc, puteți introduce calea în caseta din partea de sus a ecranului (v. Windows pe înțelesul tuturor). **În caz contrar, dați clic pe butonul** Browse **și încercați să localizați iconul aplicației Excel. Dați un dublu clic pe acest icon...**

Windows pe înțelesul tuturor

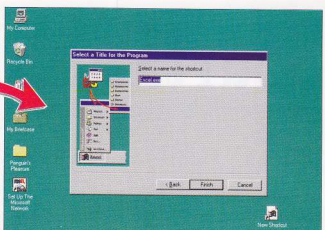
Easy WINDOWS

CALEA

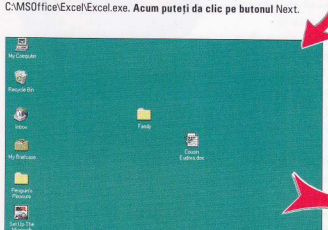
Calea se referă la drumul pe care îl urmează sistemul prin folderele create pe computer pentru a găsi un anumit fișier. El poate fi un fișier de date sau unul de program. Pentru a înțelege această operațiune fără a întreba mereu utilizatorul unde este localizat un fișier, computerul va cere o cale. Va stoca această cale și va putea găsi rapid fișierele, fără să-l mai supere pe utilizator.
Dacă aveți un folder denumit **Marina** în folderul **Scrisori** de pe o dischetă, calea pentru acest fișier va fi: **A:\Scrisori\Marina**. În exemplul de mai sus, se dorește crearea unei scurtături pentru **Excel**; programul Excel se găsește în **unitatea C:**, într-un folder numit **MS Office** și mai departe în subfolderul **Excel**. Calea va fi, așadar: **C:\MSOffice\Excel\Excel.exe.**



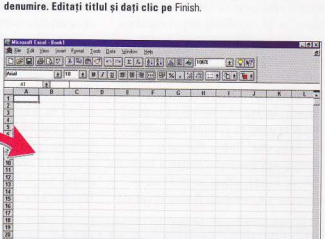
Pasul 3: **Reveniți în caseta de dialog și veți vedea calea care a fost deja introdusă. În acest exemplu, calea completă pentru Excel este:** C:\MSOffice\Excel\Excel.exe. **Acum puteți da clic pe butonul** Next.



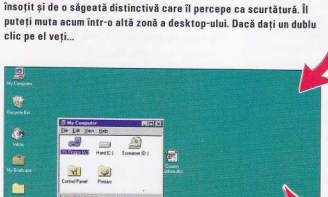
Pasul 4: **Acesta vă conduce în caseta de dialog intitulată** Select a Title for the Program. **Vi se sugerează Excel.exe, însă, deși extensia .exe este utilă pentru computer, dumneavoastră nu vă e de nici un folos, așa că vom numi programul pur și simplu Excel. Desigur, l-am putea numi** Calcul **sau** Omul negru **sau am putea alege orice altă denumire. Editați titlul și dați clic pe** Finish.



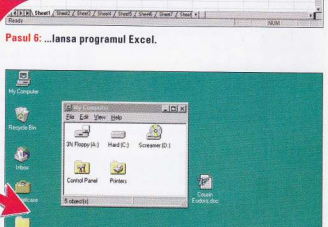
Pasul 5: **Scurtătura a fost astfel creată, iar iconul s-a transformat dintr-un icon Windows cu scop multiplu într-un icon Excel. Este însoțit și de o săgeată distinctivă care îl percepe ca scurtătură. Îl puteți muta acum într-o altă zonă a desktop-ului. Dacă dați un dublu clic pe el veți...**



Pasul 6: **...lansa programul Excel.**



Pasul 7: **Să construim o altă scurtătură folosind cea de-a doua metodă. De această dată, va fi o scurtătură către unitatea de dischetă A:. Executați dublu clic pe iconul** My Computer **(vom vorbi mai multe despre** My Computer **într-un număr viitor). Dați clic apoi pe iconul unității de dischetă A: cu butonul din dreapta al mouse-ului și țineți-l apăsat până în clipa în care ați tras o copie a unității A: din folderul** My Computer **pe desktop. Veți observa că, atât timp cât copia iconului se mai află încă în folder, va fi afișat semnul** No Entry, **care indică imposibilitatea de a plasa o copie în folder deoarece acesta conține deja una. În momentul în care copia va ajunge pe desktop, va apărea obișnuita săgeată curbată.**



Pasul 8: **În momentul în care eliberați butonul mouse-ului, apare un meniu care vă întreabă dacă nu doriți să creați o scurtătură în locul respectiv** (Create a Shortcut Here). **Fiindcă este ceea ce doriți, acceptați această opțiune și veți avea o a doua scurtătură pe desktop. Un dublu clic pe icon vă arată conținutul scurtăturii. Veți putea copia fișiere pe dischetă prin simpla tragere și plasare a lor în folderul cu această scurtătură.**

Porniți la drum cu dreptul

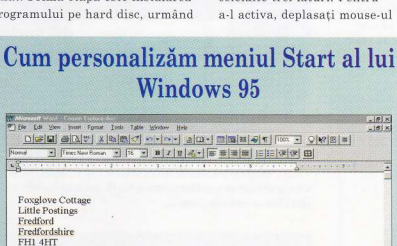
Cum puteți adăuga rapid și simplu noi programe în meniul Start al sistemului Windows 95 sau Windows 98.

Ce faceți dacă a început să vă placă de-adevăratelea meniul *Start* al sistemului *Windows 9x*? Trebuie să instalați scurtături în foldere ori de câte ori copiați un nou program pe hard disc? Nu, nu e necesar. E doar un alt exemplu care ilustrează flexibilitatea aproape infinită a sistemului de operare *Windows 9x*. În cazul în care vă plac scurtăturile, folosiți-le după placul inimii! Dacă nu, există o modalitate simplă de a adăuga programe în meniul *Start*.

În momentul în care primiți un program nou, cum ar fi o versiune mai nouă a programului de procesare a textelor sau a celui de calcul tabelar, v-ar plăcea poate ca acesta să apară în *Programs* din meniul *Start*, pentru a fi ușor de găsit și de rulat. Prima etapă este instalarea programului pe hard disc, urmând instrucțiunile pe care le primiți o dată cu noua jucărie. Concentrați-vă apoi atenția asupra meniului *Start*.

Meniul *Start* se găsește pe una din laturile ecranului; de obicei în partea de jos, însă, așa cum am arătat chiar în primul număr al revistei *Easy PC*, acesta poate fi deplasat pe oricare dintre celelalte trei laturi. Pentru a-l activa, deplasați mouse-ul deasupra laturii pe care ați văzut ultima dată meniul *Start* și iată-l! dacă folosiți tastatura, trebuie să apăsați pe *Control+Esc* care nu determină numai apariția meniului, ci și a listei derulante cu conținutul acestuia.

Cum personalizăm meniul Start al lui Windows 95



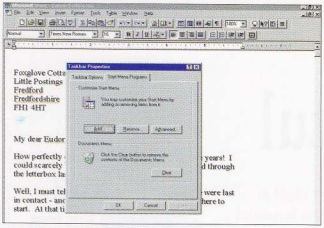
Pasul 1: După ce ați apăsat pe Ctrl-Esc, **meniul** Start **va arăta astfel. Acum vom vedea pentru prima oară la ce se referă opțiunea** Settings. **Dați clic pe ea. Vor apărea alte trei opțiuni:** Control Panel, Printers **și** Taskbar. **Puteți modifica meniul** Start **folosind-o pe aceasta din urmă; așadar dați clic pe** Taskbar.

Windows pe înțelesul tuturor

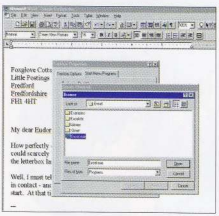
Easy WINDOWS

EXTENSII

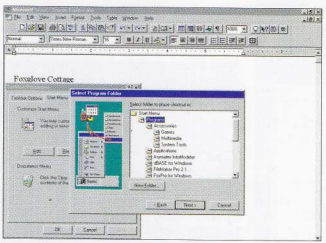
Majoritatea fișierelor de pe hard disc au o denumire formată din două părți, separate prin punct. Caracterele care apar după punct poartă numele de **extensie** sau, dacă ar fi să precizăm numele complet, **extensie de fișier**. Extensia **.exe** indică un **fișier executabil**, adică un fișier de program, care poate fi rulat de computer. Există multe alte extensii, atât pentru fișierele folosite de computer pentru rularea corectă a programelor, cât și pentru fișierele de date. Majoritatea aplicațiilor adaugă extensii fișierelor de date pentru ca acestea să poată fi recunoscute mai ușor de computer. **Microsoft Word** folosește extensia **.doc**, **Microsoft Excel**, **.xls**, iar baza de date **Microsoft Access**, **.mdb.**



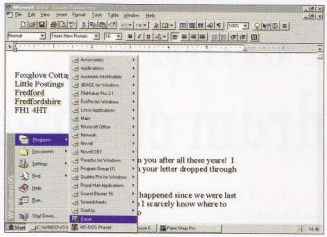
Pasul 2: Se va deschide o casetă de dialog intitulată Taskbar Properties. Ca în cazul multor casete de dialog din Windows, există butoane care permit accesul la diferite opțiuni de meniu. Dați clic pe cel din dreapta, pe care scrie Start Menu Programs.



Pasul 3: Doriți să adăugați ceva în meniu, așa că ar fi bine să dați clic pe butonul Add. Aveți două posibilități: fie să dați clic pe Browse, fie să introduceți calea exactă către programul pe care doriți să îl introduceți acolo unde scrie Command Line. Lucrurile vă par cunoscute aici. Ați observat, poate, referințele la scurtături din casetele de dialog. Acestea apar deoarece, de fapt, creați o nouă scurtătură către programul dumneavoastră. De această dată însă, scurtătura va fi activată de o selecție din meniul Start și nu de un icon de pe desktop sau dintr-un folder. Căutați în sistemul de foldere până când îl găsiți pe cel care conține noul program și executați pe el un dublu clic. Vom adăuga programul Excel în meniu. Dați clic pe el.



Pasul 4: Calea completă la programul Excel este introdusă automat. Dați clic așadar pe Next. Caseta de dialog care apare se numește Select Program Folder. Acum trebuie să decideți unde anume doriți să apară noul program în meniul Start. De fapt, cel mai bun loc a fost deja sugerat de Windows 95. Dacă vă uitați la folderele care apar pe ecran, veți vedea că acel care poartă numele de Programs este evidențiat. Veți dori probabil ca noul program să apară alături de cele care există deja în folder. Dați un dublu clic pe iconul Programs și apoi pe Next.



Pasul 5: Vi se cere să dați un nume scurtăturii. Excel va fi foarte potrivit. Editați intrarea, eliminând extensia .exe (vezi Easy Windows). Dați clic pe butonul Finish, apoi lângă meniul Taskbar Properties. Consultați Programs din meniul Start și veți vedea o intrare pentru Excel. Dacă veți da clic pe ea, programul Excel va fi lansat. Dacă doriți să eliminați un program din Start, folosiți același procedeu, dar selectați Remove din caseta de dialog Taskbar Properties. Observați că această comandă nu elimină totul programul, care rămâne pe hard disc, ci numai referința la el din meniul Start. În ultimele secțiuni ne-am referit la scurtături și la existența lor pe desktop și în foldere, dar și la personalizarea meniului Start. Depinde de dumneavoastră cum veți combina aceste elemente. O configurare bună ar fi crearea unui folder în care să existe scurtături către aplicațiile favorite și către lucrările mai importante în care sunteți angajați la un moment dat. Un asemenea folder simplifică găsirea anumitor lucruri și favorizează pornirea imediată, fără a mai fi nevoie să treceți prin meniul Start.

Pasul 6: Imaginea prezintă un folder, denumit Everything Useful, în care există câteva scurtături către aplicații, una la un document și alta către unitatea de dischetă.

Pasul 7: Dacă nu aveți un folder special, scurtăturile pot apărea pe desktop. Arată cam haotic, dar dacă vă place așa, foarte bine!

Mari exploratori

Explorarea cu ajutorul PC-ului dumneavoastră poate fi extrem de simplă dacă aveți la dispoziție aplicația *My Computer*.

În momentul în care ați creat un număr de aplicații, foldere și fișiere cu care doriți să lucrați regulat, o să simțiți probabil nevoia unei metode de navigare printre toate acestea. Vă va trebui o modalitate simplă de căutare, copiere, transfer și întreținere generală.

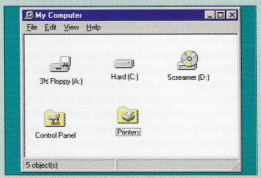
Windows 95 și 98 vă oferă două căi de a rezolva această problemă.

Instrumentele care realizează aceste lucruri se numesc „*administratori de fișiere*" pentru că exact aceasta vă permit să faceți: să vă controlați fișierele. Cele două aplicații din Windows sunt *My Computer* și *Explorer*. *My Computer* este varianta mai ușoară, mai „prietenoasă" și cu mai multă grafică, pe când *Explorer* este varianta mai complexă. Ambele variante vă oferă, însă, cam același tip de caracteristici.

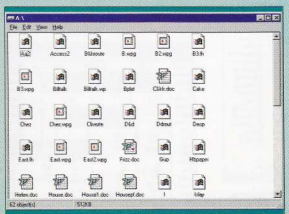
Să începem, așadar, cu *My Computer*. Această aplicație se află întotdeauna pe ecran și nu puteți scăpa de ea pentru că face parte dintre cele care nu se pot șterge. Numele ei este sec, dar îl puteți schimba în Gigi sau Tony, sau Anakin Skywalker..., apăsând pe icon, apoi pe *Rename*. Acum puteți scrie ce nume doriți.

Cum să vă descurcați folosind *My Computer*

Pasul 1: **Apăsați de două ori pe icon și pe ecran va apărea o fereastră numită** My Computer. **În această fereastră sunt mai multe iconuri, unele reprezentând unități, iar altele aplicații Windows. Pentru moment vom ignora aplicațiile, dar vom reveni asupra lor într-un capitol următor. Există patru feluri de iconuri pentru unitate, unul pentru fiecare tip de dischetă, unul pentru unitatea hard și unul pentru unitatea CD-ROM. Dacă PC-ul dumneavoastră are doar o unitate floppy de 3,5 inci, care este cea mai folosită în zilele noastre, un hard-disc și o unitate CD-ROM, atunci veți vedea în fereastra** My Computer **cam același lucru ca în imaginea alăturată.**



Pasul 2: **Introduceți o dischetă în unitate și apăsați de două ori pe iconul respectiv. Se va deschide o fereastră care va indica un șir de simboluri având numele fișierului scris dedesubt. Acestea sunt reprezentările fișierelor și folderelor de pe dischetă. Dacă Windows poate informa ce aplicație s-a folosit pentru crearea fișierului, atunci va fi afișat simbolul corespunzător. Dacă nu este sigur, sistemul va afișa simbolul universal Windows – cu steguleț. Închideți această fereastră prin apăsarea butonului din dreapta-sus sau din meniu cu** File/Close.



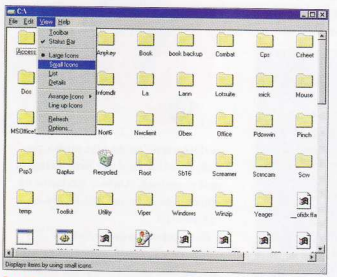
Windows pe înțelesul tuturor

Easy WINDOWS

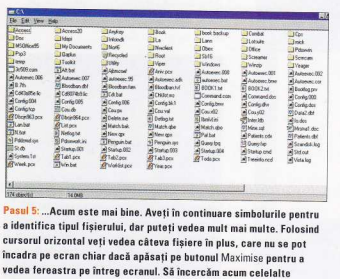
ROOT (RĂDĂCINĂ)

Acesta este numele consacrat pentru primul nivel de memorare pe un disc. Parola pentru orice fișier stocat în rădăcina **C:** va fi: **C:\numele fișierului**. Nu există nici un folder care să conțină acest fișier, căci el se află pe unitatea **C:**. Același lucru este valabil și pentru dischete (doar că litera pentru unitate va fi **A:**); iar în cazul acestor fișiere nu trebuie să vă complicați cu dosare, ci totul trebuie introdus în **rădăcină**.

Pasul 3: Acum inspectaţi hard discul – apăsaţi de două ori pe iconul respectiv şi pe ecran vor apărea iconurile şi numele fişierelor corespunzătoare. Folosiţi cursorul de bandă pentru a vedea câte există în total. Dacă există foarte multe fişiere, atunci aceasta nu este cea mai bună metodă de investigare, deoarece vă veţi plimba de fiecare dată în sus şi-n jos în căutarea unui anume fişier.

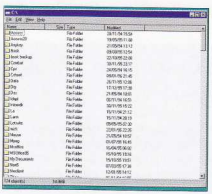


Pasul 4: Apăsaţi pe View din meniul de sus. În secţiunea a doua a meniului care apare veţi vedea că alături de varianta Large Icons există o bulină, care indică faptul că în prezent vedeţi varianta respectivă. Sub aceasta există alte trei opţiuni :Small Icons, List şi Details. Încercaţi Small Icons...

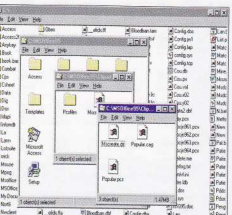


Pasul 5: ...Acum este mai bine. Aveţi în continuare simbolurile pentru a identifica tipul fişierului, dar puteţi vedea mult mai multe. Folosind cursorul orizontal veţi vedea câteva fişiere în plus, care nu se pot încadra pe ecran chiar dacă apăsaţi pe butonul Maximise pentru a vedea fereastra pe întreg ecranul. Să încercăm acum celelalte opţiuni.

Pasul 6: Varianta List seamănă destul de mult cu cea Small Icons, doar că se foloseşte întreaga lăţime a ecranului, fiind afişate astfel mai multe fişiere. Maximizând fereastra este posibil să vedeţi toate fişierele. În final, să încercăm varianta Details.



Pasul 7: Acesta este o enumerare a fişierelor – indică numele, dimensiunea, tipul şi data ultimei modificări. În afara cazului în care ştiţi că aveţi nevoie de aceste informaţii, alegerea variantei „Details" pare alternativa cea mai utilă şi mai compactă. Studiind conţinutul unităţii C: cu varianta List – listă veţi vedea tot ce este stocat direct în rădăcină (v. „Windows pe înţelesul tuturor"). Primele enumerate sunt folderele. Ele vă arată iconul folderului în stânga numelui şi sunt aşteptate în ordine alfabetică. Pentru a vedea ce conţine un folder, apăsaţi de două ori pe el şi se va deschide o altă fereastră cu iconuri. Dacă în această fereastră mai există foldere, puteţi apăsa de două ori pe icoanrile respective pentru a vedea ce conţin. În acest mod puteţi cerceta folderele până găsiţi ceea ce căutaţi. Dacă vă rătăciţi, verificaţi numele folderului cercetat; acesta este indicat în partea de sus a ferestrei, deşi dacă aţi trecut prin mai multe niveluri de foldere, numele ar putea fi trunchiat. Pentru a-l vedea în întregime, măriţi fereastra. Puteţi, totodată, să întrerupeţi întregul proces prin apăsarea butonului Close.



Pasul 8: Aici studiem conţinutul unui folder aflat într-un alt folder, aflat într-un alt folder, aflat la rândul lui într-un alt folder. Puteţi vedea toţi paşii intermediari parcurşi în ferestrele din spatele ferestrei curente.

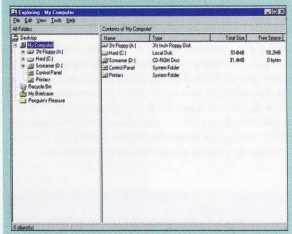
Explorarea rădăcinilor

Acum este momentul să analizăm în detaliu rădăcinile și ramurile lui *Explorer* din Windows 95 sau Windows 98.

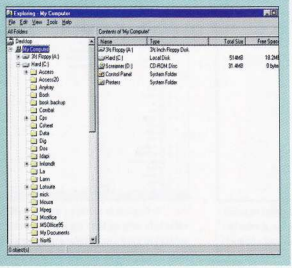
După ce ați văzut modul în care *My Computer* vă permite să lucrați cu foldere, cercetarea lui *Explorer* ar trebui să fie mai ușoară. Principiul de bază este structura în care sunt păstrate folderele și fișierele. Această structură este numită deseori „arbore" (v. *Windows pe înțelesul tuturor*). Această structură este mai evidentă când folosiți *Explorer* și este mai ușor de observat relația între diferitele foldere decât în ecranul lui *My Computer*, și anume conținutul unui singur folder afișat pe rând.

Cum să vă descurcați folosind *Explorer*

Pasul 1: Apăsați pe Explorer **și pe ecran apare o fereastră asemănătoare cu aceasta. Priviți tabelul din stânga intitulat** All Folders. **El vă arată întreaga structură de stocare a computerului dumneavoastră, inclusiv unitatea de dischetă și unitatea CD-ROM. Aceste dispozitive (v. „Windows pe Înțelesul tuturor") au iconuri pe care le veți recunoaște cu ușurință. Sunt prezentate, de asemenea, o mulțime de iconuri de foldere, fiecare reprezentând un folder din unitatea C:. Liniile punctate indică ce elemente se află pe un anumit nivel; de exemplu, toată ramura folderelor din rândul care reprezintă unitatea C: formează un nivel. Toate dispozitivele formează alt nivel, la fel ca elementele de pe ecranul inițial.**



Pasul 2: Puteți să urcați și să coborâți niveluri prin apăsarea pe diferitele iconuri. Minusculele semne „+" sau „-" afișate într-o căsuță din stânga icoului vă spun dacă există un alt nivel de revelat sau nu. Dacă există, apăsând pe semnul „+" veți putea vedea conținutul. Există un semn „+" în continuarea simbolului unității C:. Dacă apăsați butonul se va revela o listă lungă de foldere. Unele au un semn „+" alături, ceea ce înseamnă că există încă un nivel de foldere stocate în interior.



Windows pe înțelesul tuturor

Easy WINDOWS

ARBORE

Acest termen este o descriere a modului în care se stochează folderele și fișierele în computerul dumneavoastră. Aveți un hard disc – unitatea C: – iar dacă introduceți fișiere direct în această unitate, înseamnă că le plasați în rădăcină. Dacă aveți foldere în rădăcină, acestea pot să conțină atât foldere, cât și fișiere. Astfel se produce o structură ce se lărgește (vedeți porțiunile de ecran) și seamănă cu un **arbore**, îngust la bază și mult mai lat în vârf.

DISPOZITIV

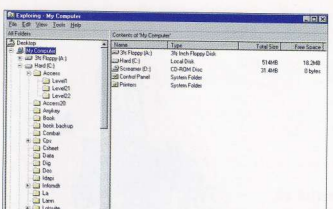
Un **dispozitiv** reprezintă o componentă electronică atașată computerului dumneavoastră. În această categorie intră unitățile de disc (atât hard discul, cât și unitățile de dischetă), unitățile CD-ROM, mouse-ul, imprimanta, tastatura și scannerul. Unele **dispozitive** mai sunt numite și periferice, deși acestea sunt aproape întotdeauna dispozitive externe, cum ar fi imprimanta și scannerul, și nu obiecte montate în interiorul computerului, ca unitățile de disc.

TRANSFER

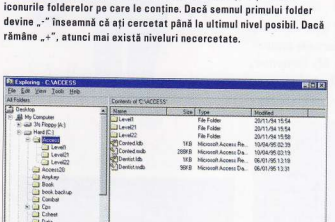
Reprezintă operația de îndepărtare (**stergere**) a unui fișier dintr-un loc și **transferul** său în alt loc.

COPIEREA

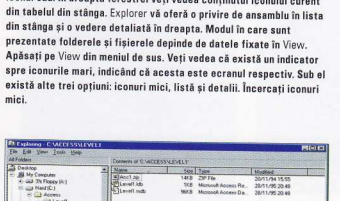
Reprezintă, de fapt, **clonarea** unui fișier. În timp ce fișierul rămâne la locul său, dumneavoastră creați un fișier identic într-un alt loc.



Pasul 3: Apăsați pe semnul „+" de lângă un folder și veți vedea iconurile folderelor pe care le conține. Dacă semnul primului folder devine „-" înseamnă că ați cercetat până la ultimul nivel posibil. Dacă rămâne „+", atunci mai există niveluri necercetate.



Pasul 4: Pentru a vedea ce conține un folder, apăsați de două ori pe iconul său. În dreapta ferestrei veți vedea conținutul iconului curent din tabelul din stânga. Explorer vă oferă o privire de ansamblu în lista din stânga și o vedere detaliată în dreapta. Modul în care sunt prezentate folderele și fișierele depinde de datele fixate în View. Apăsați pe View din meniul de sus. Veți vedea că există un indicator spre iconurile mari, indicând că acesta este ecranul respectiv. Sub el există alte trei opțiuni: iconuri mici, listă și detalii. Încercați iconuri mici.



Pasul 5: Privind înapoi la tabelul din stânga, iconul folderului deschis se schimbă indicând un folder deschis în locul unuia închis. Aceasta, ca și bara de titlu a tabelului din dreapta, vă ajută să vă dați seama în ce poziție vă aflați în arbore.

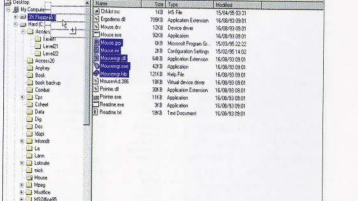
Explorer vă oferă aceleași informații ca și My Computer, dar în plus, și o privire de ansamblu mai detaliată. Depinde numai de dumneavoastră pe care îl alegeți.

Ștergerea fișierelor și a folderelor este foarte simplă; selectați „victima" și apăsați tasta Delete de la tastatură. Fiți întotdeauna atenți la ștergeri și rețineți că ștergând un folder veți șterge tot conținutul său. Totuși, dacă ștergeți din greșeală un fișier, Windows 95 vă permite să-l salvați, cu condiția să nu fi fost șters cu mult timp în urmă. Pentru aceasta, trebuie să apăsați de două ori pe iconul Recycle Bin; căutați fișierul șters din greșeală, apăsați pe el și scoateți-l din fereastra Recycle Bin. În final puteți să-l transferați înapoi la locul lui.

Transferul și copierea fișierelor și folderelor este, de asemenea, directă (v. Windows pe Înțelesul tuturor) folosind principiul „trage și aruncă". Pentru a muta un fișier dintr-un folder de pe hard disc într-altul, apăsați pe iconul fișierului, ținând apăsat butonul din stânga al mouse-ului, trageți-l către folderul-destinație și dați drumul butonului. Dacă mutați un fișier dintr-o unitate în alta (de exemplu, de pe hard disc pe o dischetă) acționați oarecum diferit. Acțiunile sunt aceleași, doar că țineți apăsată tasta Shift în timpul operațiunii.

Pentru a copia un fișier dintr-o locație de pe hard disc într-alta trebuie să apăsați tasta Control în timpul operațiunii „trage și aruncă". Pentru a copia un fișier dintr-o unitate în alta, procedura este cea obișnuită, fără apăsarea vreunei taste suplimentare. Când sunteți în timpul deplasării, verificați dacă există un mic semn „+" alături de imaginea spectrală a fișierului. Când semnul "+" este vizibil, puteți fi siguri că faceți o copie și nu mutați respectivul fișier. Când copiați fișiere între unități, semnul „+" apare doar când fișierul deplasat este foarte aproape de simbolul unității A:.

Puteți, de asemenea, să mutați, să copiați și să ștergeți simultan mai multe fișiere. Dacă fișierele cu care doriți să lucrați sunt consecutive, apăsați pe primul de pe listă, iar apoi, ținând apăsată tasta Shift, apăsați pe ultimul de pe listă. Toate fișierele dintre cele două vor fi selectate și apoi mutate. Puteți selecta fișiere consecutive și prin apăsarea deasupra și în dreapta primului fișier de pe listă, iar apoi, fără a apăsa butonul mouse-ului, veți descoperi un contur elastic pe care îl puteți întinde pentru a cuprinde fișierele pe care doriți să le selectați. Este relativ dificil să faceți primul clic în locul potrivit, dar nu este nevoie decât de puțin antrenament. Pentru a selecta mai multe fișiere care nu sunt consecutive, țineți apăsată tasta Control și apăsați pe fiecare fișier pe care doriți să-l selectați. Când le-ați selectat pe toate, continuați procedura obișnuită.



Pasul 6: Copiem în unitatea de dischetă A: un grup de fișiere selectate prin metoda elasticului. Puteți vedea conturul fișierelor selectate care sunt deplasate către unitatea A:, iar semnul „+" indică faptul că se desfășoară o operațiune de copiere.

La vânătoare!

Citiți pe site-ul Easy PC WINDOWS 95 TUTORIAL

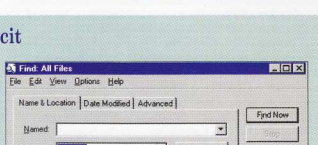
Utilizarea unui computer este asemănătoare cu viața reală. Majoritatea oamenilor pierd câte ceva sau uită unde au stocat ceva pe computer. Nu vă îngrijorați, nimic nu se pierde, totul se transformă!

Este inevitabil ca atunci când folosiți un computer să nu pierdeți, la un moment dat, un fișier sau un folder. Știți că el există, sunteți siguri că vă amintiți și numele său, dar acum, când aveți nevoie de el, nu îl mai găsiți acolo unde credeați că se află.

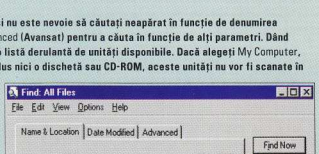
Windows 95 are un instrument special de căutare a fișierelor pierdute, care este atât flexibil, cât și ușor de folosit. Căutați o denumire sau o parte a denumirii. Puteți căuta fișiere în funcție de data la care au fost create sau utilizate ultima oară sau în funcție de tipul de fișier. Căutați într-o anumită zonă de pe hard disc sau puteți căuta pe întregul hard disc, în unitatea CD-ROM sau în cea de dischetă. Acest instrument uimitor de util pentru dumneavoastră se numește, simplu, *Find* (Găsire). Îl puteți găsi în două feluri: fie din meniul *Start*, unde apare ca al patrulea articol de sus în jos, fie din *Explorer* (Explorare), unde *Find* apare ca o opțiune în categoria *Tools* (Instrumente).

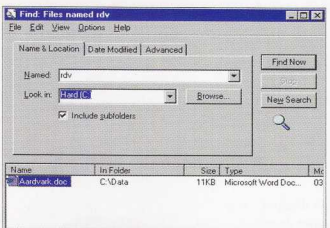
Cum găsim un fișier sau un folder rătăcit

Pasul 1: Folosind prima metodă, dați clic pe Start, Find, **apoi pe** Files **(Fișiere) sau** Folders **(Dosare). Se va deschide o fereastră numită** Find:All Files **(Găsire:Toate fișierele). Aici veți defini parametrii pentru ceea ce căutați. Aveți trei opțiuni la dispoziție, iar cea prestabilită este** Name and Location **(Denumire și localizare). Dacă aveți impresia că fișierul căutat se numește** Aardvark, **dar nu mai știți cum era ortografiat cuvântul, căutați acea parte a denumirii de care sunteți siguri. Acolo unde scrie** Named **(Denumit), introduceți** rdv. **Caracterele de înlocuire nu trebuie să vă preocupe deocamdată. (v.** Windows pe Înțelesul tuturor).

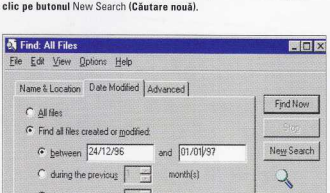


Pasul 2: Trebuie să îi indicați opțiunii Find **(Găsire) unde să caute, deși nu este nevoie să căutați neapărat în funcție de denumirea fișierului. Folosiți opțiunile** Date Modified **(Modificat la data) și** Advanced **(Avansat) pentru a căuta în funcție de alți parametri. Dând clic pe săgeata din dreapta casetei** Look In **(Căutare), veți deschide o listă derulantă de unități disponibile. Dacă alegeți** My Computer, Find **va căuta pe toate unitățile de disc disponibile. Dacă nu ați introdus nici o dischetă sau CD-ROM, aceste unități nu vor fi scanate în căutarea elementului respectiv. Cel mai adesea, fișierele se pierd pe hard disc, așa că dați clic pe opțiunea C:. Căutarea pe hard disc se face extrem de rapid, în ciuda cantității uriașe de date. Verificați dacă a fost bifată și caseta** Include Subfolders **(Includerea subfolderelor), altfel opțiunea** Find **va ignora folderele incluse în alte foldere și căutarea nu va fi completă. Dacă specificați folderul cu care ar trebui să începă căutarea (dacă vi se pare că fișierul respectiv s-ar găsi în folderul** Zoo, **de exemplu), dați clic pe butonul** Browse **(Răsfoire) și selectați folderul, deplasându-vă în structura de stocare la fel ca atunci când folosiți programul** Explorer. **Dați clic pe butonul** Find Now **(Găsește acum). Lupa se va roti de câteva ori, în timp ce o listă a fișierelor va fi pregătită într-o extensie a ferestrei care apare.**





Pasul 3: **Această imagine prezintă rezultatul căutării. De fapt, numai un singur fişier a fost localizat şi se pare că demult rătăcitul** Aardvark **s-a întors din nou acasă. Dacă doriţi să iniţiaţi o nouă căutare, daţi clic pe butonul** New Search **(Căutare nouă).**



Pasul 4: **Celelalte opţiuni de căutare sunt** Date Modified **şi** Advanced. **Ambele perfecţionează căutarea definită în opţiunea** Name and Location. **Daţi clic pe** Date Modified **(Modificat la data). Aici alegerea implicită este** All Files **(Toate fişierele). Pentru a folosi funcţiile oferite, alegeţi** Find All Files Created or Modified **(Găseşte toate fişierele create sau modificate) şi tastaţi criteriile. Specificaţi datele între care fişierul a fost creat. De asemenea, puteţi căuta printre fişierele create/modificate în ultima lună sau în ultima zi. Noi ne-am gândit să căutăm scrisorile de mulţumire redactate între Crăciun şi Anul Nou.**

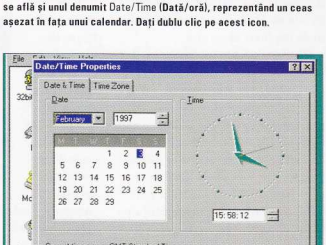
Dacă folosiţi datele de creare sau de modificare pentru a localiza fişiere, nu uitaţi de ceasul computerului. Marchează data şi ora curentă pe orice fişier nou sau actualizează informaţiile dintr-un fişier deja existent dacă acesta este editat sau salvat din nou. Dacă ceasul nu este fixat corect, va marca o dată greşită pe toate fişierele, făcând astfel imposibilă căutarea lor cu ajutorul instrumentului oferit de Find.

Easy WINDOWS

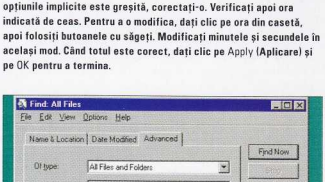
CARACTERE DE ÎNLOCUIRE

Sunt simboluri folosite pentru a reprezenta „orice" atunci când lucraţi cu denumiri de fişiere. Un asterisc reprezintă orice număr de caractere, în timp ce semnul întrebării înlocuieşte un singur caracter necunoscut. Dacă veţi tasta **A*.***, sistemul va detecta absolut toate fişierele care încep cu **A**, de la fişierul **Ana.doc**, creat în Word, până la fişierul de program **Axe.exe**. Dacă veţi tasta **Ark.***, vor fi găsite: fişierul de document **Ark.doc**, fişierul de imagini **Ark.pcx** şi orice alt tip de fişier a cărui denumire include cuvântul şi **Ark**. Tastând **Aardvar?.doc**, sistemul va căuta toate variaţiile pe tema **Aardvark**: de la **Aardvar*a.doc** la **Aardvar*z.doc**.

Pasul 5: **Daţi clic pe** Start, Settings **(Configurări), apoi pe** Control Panel **(Panoul de control). Se vor afişa câteva iconuri. Între acestea, se află şi unul denumit** Date/Time **(Dată/oră), reprezentând un ceas aşezat în faţa unui calendar. Daţi dublu clic pe acest icon.**



Pasul 6: **Se va deschide o fereastră denumită** Date/Time Properties **(Proprietăţi ale datei/orei), care va afişa pe ecran un calendar şi un ceas. Verificaţi dacă anul şi luna indicate deasupra calendarului sunt corecte şi dacă este evidenţiată data curentă. Dacă una dintre opţiunile implicite este greşită, corectaţi-o. Verificaţi apoi ora indicată de ceas. Pentru a o modifica, daţi clic pe ora din casetă, apoi folosiţi butoanele cu săgeţi. Modificaţi minutele şi secundele în acelaşi mod. Când totul este corect, daţi clic pe** Apply **(Aplicare) şi pe** OK **pentru a termina.**



Pasul 7: **Întorcându-vă în opţiunile** Advanced **(Avansat) din** Find, **alegeţi căutare în funcţie de tipul de fişier, de textul pe care ştiţi că acesta îl conţine sau în funcţie de dimensiunea specifică a unui fişier. Căutarea de text este extrem de utilă, mai ales dacă vă amintiţi un cuvânt mai neobişnuit care se găsea în fişierul pierdut. Căutarea tuturor fişierelor care conţin articolul nehotărât "un" va prezenta o mulţime de candidaţi, însă un cuvânt cum ar fi Pisica va micşora semnificativ lista.**

Păstrați controlul

Control Panel reprezintă un grup de programe mici ce însoțesc pachetul Windows 95 (și Windows 98). Motivul existenței lor este să vă ofere posibilitatea de a modifica Windows astfel încât să se potrivească sistemului dumneavoastră propriu de lucru.

„Tabloul de bord" (Control Panel) vă permite să dirijați o serie întreagă de programe care determină modalitatea de lucru a lui Windows.

Puteți astfel dirija componente electronice importante, cum ar fi cantitatea de memorie virtuală (v. *„Windows pe înțelesul tuturor"*) pe care o poate utiliza computerul dumneavoastră. Oricum, configurația standard a computerului îi permite acestuia să realizeze, în principiu, tot ceea ce doriți dumneavoastră.

Control Panel vă ușurează, totodată, îndeplinirea sarcinilor de întreținere, precum instalarea și schimbarea programelor și vă permite să îmbunătățiți funcționarea perifericelor atașate, cum ar fi mouse-ul, modemul și imprimanta. El vă poate recalibra chiar joystickul, dacă aveți probleme de manevrare.

În sfârșit, *Control Panel* vă ajută să adaptați mediul de lucru: culori, caractere, ecrane de salvare (*screen savers*), postere etc., „pierzând" timpul într-un mod plăcut. Deci să analizăm mai întâi lucrurile utile pe care le puteți face, iar ulterior să ne revanșăm pentru eforturile noastre cu câteva materiale distractive.

Cum se personalizează sistemul Windows

Pasul 1: Apelați Control Panel **din meniul** Start/Settings. **Puteți ajunge în același loc printr-un dublu clic pe iconul** My Computer **de pe desktop. Apelați apoi folderul** Control Panel. **Fereastra care se deschide pe ecran ar trebui să ofere o privire de ansamblu. Unele iconuri rămân neschimbate, iar cele suplimentare se adaugă atunci când instalați alte programe sau periferice.**

Pasul 2: Iconul din stânga sus se numește Add new hardware – **adăugare de componente noi. Dați un dublu clic și se va lansa un program** Wizard **(vezi „Windows pe înțelesul tuturor") care, prin parcurgerea consecutivă a ferestrelor ce apar și urmând instrucțiunile, vă ajută să atașați noi componente hardware.**

Windows pe înțelesul tuturor

EasyWINDOWS

MEMORIE VIRTUALĂ

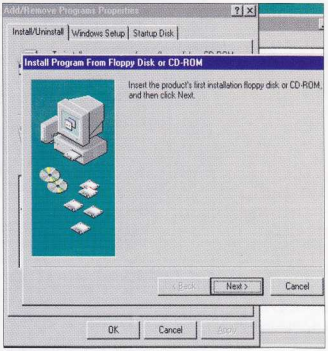
Capacitatea de memorie a computerului este determinată de cipurile de memorie, care se află în profunzimea computerului. **Memoria virtuală** este oarecum diferită, așa cum sugerează și numele său. Pentru a îmbunătăți performanța computerului, o parte a hard discului poate fi folosită ca formă de **memorie temporară**, și, pentru că nu este vorba de memorie propriu-zisă ca aceea cu cipuri, se numește **memorie virtuală**. Avantajul **memoriei virtuale** este că e mai ieftină decât cipurile de memorie propriu-zisă. Din nefericire, dezavantajul este o încetineală semnificativă.

PROGRAME WIZARD

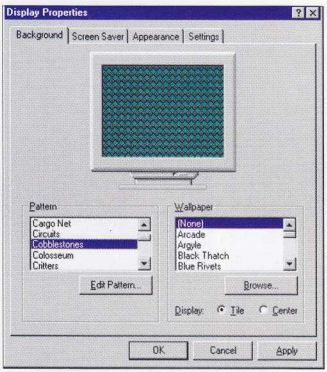
Programele de tip Wizard – vrăjitori – există pentru a vă ajuta în îndeplinirea unor sarcini mai delicate. Atât Windows 95 (și Windows 98), cât și aplicațiile Microsoft (Word, Excel și Access) au programe **Wizard**. Într-un lanț de ferestre, un **Wizard** vă va pune o serie de întrebări și, folosindu-se de răspunsurile dumneavoastră, va realiza sarcina respectivă. **Wizard** este ideal pentru că vă rezolvă problemele și nu se complică cu date inutile.

ECRAN DE SALVARE

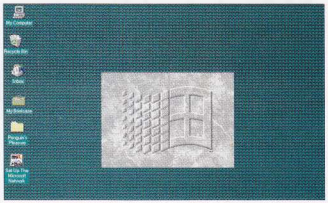
Poartă numele generic de **screen saver**. Acesta este un mic program software care plasează un model mobil pe ecranul dumneavoastră atunci când computerul este inactiv o anumită perioadă de timp. Aceste ecrane sunt nu doar amuzante, ci împiedică ecranul să se deterioreze prin consumarea inutilă a luminoforului. Se micșorează de asemenea și consumul de energie. Dacă ecranul este în funcțiune mai multe ore, o palidă reflecție a textului de pe ecran poate rămâne întipărită permanent. La monitoarele moderne, această problemă nu se mai pune, dar ecranele de salvare au rămas populare.



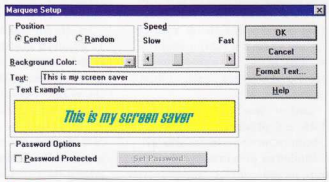
Pasul 3: Următorul icon din dreapta, „adăugați/îndepărtați programe", vă ajută să realizați aceste sarcini. Apăsând de două ori pe el va apărea o fereastră cu trei secțiuni separate, cea curentă fiind „instalați/extragеți". În partea de sus a ecranului se află un buton pe care trebuie să dați clic dacă instalați un program nou, urmat de o serie de ferestre care vă ajută să parcurgeți cu succes acest proces. Când este vorba de dezinstalarea unor programe, trebuie să fiți atenți pentru că nu toate pot fi șterse automat, dar Windows vă oferă o listă a celor ce pot fi eliminate.



Pasul 4: Unul dintre cele mai amuzante iconuri este Display, așa că dați un dublu clic pe acesta. În interior există patru secțiuni: fundal, ecran de salvare, aspect și date inițiale. Fundalul, prezentat aici, vă permite să modificați fundalul ecranului dumneavoastră. Puteți folosi diverse modele sau un wallpaper – poster, ori pe amândouă. Alegând un model din partea stângă a ferestrei se va schimba aspectul fundalului, iar monitorul din partea de sus a ecranului va prezenta respectivul model. Derulați lista și alegeți, să zicem, modelul „pietre de pavaj".



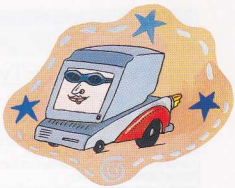
Pasul 5: Sau puteți aplica un poster. Nu trebuie decât să derulați lista și să alegeți unul. Există două tipuri de afișare: Center (Centrat) sau Tile („Acoperiș"). Center va plasa desenul în mijlocul ecranului, în timp ce acoperișul îl va multiplica astfel încât să acopere întreaga zonă. Unele postere funcționează mai bine în varianta a doua, în timp ce altele arată bine în ambele situații (simbolul Windows). Folosirea simbolului Windows ca poster cu afișaj centrat vă permite să folosiți și un model. Dacă vă doare capul, vă puteți întoarce la None (Nimic) pentru ambele variante.



Pasul 6: Următoarea secțiune este alegerea ecranului de salvare (v. „Windows pe înțelesul tuturor"). Este oferită o selecție, de la veșnic popularul Starfield Simulation până la Flying Windows (Ferestre zburătoare), care este format dintr-o gamă largă de însemne Windows, și Marquee. Alegeți unul dintre acestea, iar o apăsare pe Preview vă va ajuta să vedeți cum ar arăta ecranul respectiv. Apăsarea oricărei taste sau mișcarea mouse-ului vă va aduce înapoi. Marquee este nostim deoarece puteți compune textul care se derulează, ca și caracterul, culoarea și mărimea. Fixați timpul, iar după un număr presetat de minute de inactivitate se va lansa.

Pasul 7: Puteți adăuga și o parolă care, o dată ce ecranul de salvare a devenit operativ, trebuie să o introduceți pentru a folosi computerul din nou. Dacă faceți asta, nu uitați parola. Singura metodă de a putea folosi computerul după aceea este să-l închideți și redeschideți, deci fără a închide corect Windows, fapt ce dăunează sistemului de operare. Dacă vă dați seama că trebuie să procedați astfel, de îndată ce porniți din nou Windows, anulați imediat parola. Dacă doriți într-adevăr o parolă, folosiți ceva foarte simplu și ușor de memorat. Aceasta nu va fi o parolă inatacabilă de maximă siguranță, dar își va îndeplini rolul.

Personalizarea computerului



Vom continua turul casetei cu surprize, denumită *Control Panel* (Panou de control), cu o analiză a modului în care puteți personaliza Windows 95. Nu numai că vă veți valorifica la maximum echipamentele, optimizând folosirea memoriei și rezoluția ecranului, dar vă veți localiza și coordonatele mediului de lucru: ora locală, simbolul monedei naționale și datele afișate ca zi/lună/an.

Folosiți Control Panel din Windows pentru a prelua controlul complet asupra configurării și funcționării computerului.

Instalarea sistemului Windows se va adapta coordonatelor țării unde vă aflați, dar nu este rău să știți cum se pot modifica aceste caracteristici.

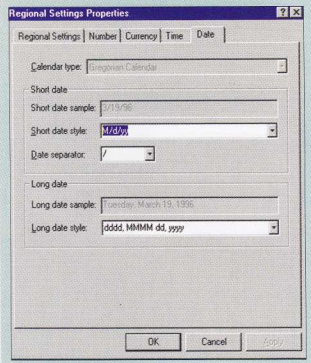
Windows pe înțelesul tuturor

Easy WINDOWS

CASETE DE VALIDARE

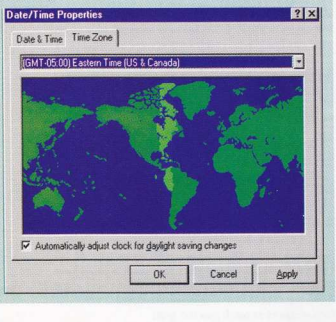
Sunt casete în care trebuie să bifați pentru a comuta o opțiune în starea de activare sau de dezactivare (on/off). Validarea se va face cu un simplu clic pe butonul mouse-ului.

Cum personalizăm configurarea sistemului Windows



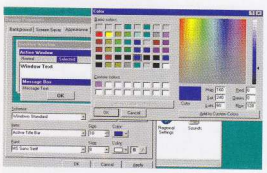
Pasul 1. Dați dublu clic pe iconul Regional Settings **(Configurări regionale). În Marea Britanie, în caseta marcată, veți vedea că engleza britanică a fost stabilită ca limbă de lucru. Uitați-vă la** Currency **(Monedă) și** Date **(Dată) pentru a verifica dacă sunt setate lira și ziua/luna/anul corecte. Să ne întoarcem acum în** Regional Settings **și să selectăm engleza americană. Să revenim apoi la** Currency **(Monedă). În cazul în care va apărea o fereastră cu mesajul** „Restartați computerul înainte ca noua alegere să devină activă", **selectați** No. **Aceasta doar dacă nu doriți ca această schimbare să aibă loc. Simbolul care apare acum în caseta pentru monedă va fi dolarul, iar la** Date **(Dată), ordinea va fi lună/zi/an.**

Pasul 2. Modificarea fusului orar este la fel de simplă. Dați un dublu clic pe iconul Time/Date **(Oră/dată), apoi pe** Time Zone **(Fus orar). Verificați lista regiunilor. Derulând lista pe verticală, veți ajunge să zicem în Vest. Alegeți** Pacific Time **(US & Canada), de exemplu. Globul se va roti, iar o fâșie de culoare mai deschisă va indica zona de acoperire pentru fusul orar ales. Reveniți la opțiunea inițială. Caseta de validare (v. „Windows pe înțelesul tuturor") cu modificările de salvare a fusului orar este nepreluită. Ați scăpat de chinul de a încerca să vă amintiți ce oră este la un moment dat într-o anumită regiune a lumii. În cazul în care v-ați cumpărat fonturi suplimentare, căutați iconul** Fonts **(Fonturi) – o scurtătură din** Control Panel **– pentru a le instala. Dați dublu clic pe acest icon și o mulțime de fonturi vor fi afișate pe ecran. În meniul** File **(Fișier) există opțiunea** Install New Font **(Instalare de fonturi noi). Stabiliți sursa, care este probabil o dischetă, și începeți să selectați fonturile pe care le doriți.**

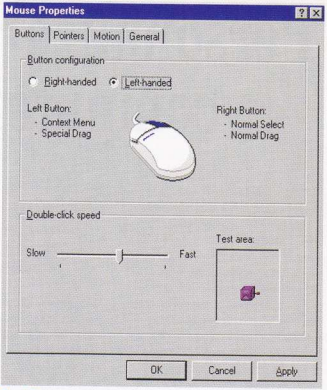


Pasul 3: Fereastra Fonts (Fonturi) vă ajută să vizualizaţi fiecare font. Daţi dublu clic pe unul care vi se pare interesant. Veţi primi informaţii despre cei care l-au proiectat şi despre versiunea pe care o aveţi în faţa dumneavoastră, despre cât spaţiu ocupă pe hard disc, şi apoi veţi vizualiza întregul set de caractere şi veţi vedea exemple de diferite dimensiuni.

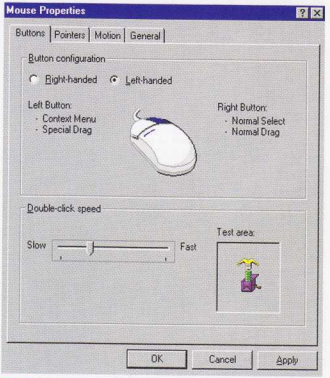
Pasul 4: Vă puteţi alcătui, desigur, propria paletă de culori. Diversele părţi ale ecranului sunt identificate în jumătatea superioară a ferestrei şi se pot vizualiza dacă veţi derula lista care apare sub articolul respectiv. Schimbaţi culorile, alegându-vă din paleta de culori. Dacă daţi clic pe Other (Altele), se va afişa o paletă minunată de culori, care permite chiar amestecarea lor pentru a obţine unele noi.



Pasul 5: Puteţi să modificaţi chiar şi fonturile afişate în diferite zone ale ecranului, dimensiunea şi culoarea lor. Dacă vă construiţi o schemă care vă place foarte mult, o puteţi salva dând clic pe butonul Save As (Salvează drept...). Daţi-i un nume. Normalitatea poate fi uşor restabilită, revenind la Windows Default, aşa că vă puteţi juca fără grijă!



Pasul 6: Ultima noastră escală în turul prin Control Panel va fi iconul Mouse. Ce puteţi schimba la mouse? Îi puteţi modifica, de exemplu, viteza de deplasare alegând Motion (Deplasare) şi jucându-vă cu cursorul de stabilire a vitezei. Dacă sunteţi stângaci şi mouse-ul vi se pare greu de mânuit, atunci alegeţi iconul Buttons (Butoane). Aici găsiţi imaginea unui mouse care indică butonul din dreapta – cel mai des folosit (de către dreptaci) – prin colorare cu albastru. Daţi clic pentru a selecta butonul din stânga şi rolurile butoanelor se vor inversa.



Pasul 7: Tot în Buttons (Butoane), se poate modifica viteza de dublu clic. Dacă vi se pare că viteza de reacţie nu este destul de mare, iar computerul ignoră uneori clicurile, încercaţi să deplasaţi cursorul către zona mai lentă a scalei. Aici vine cea mai simpatică invenţie a lui Control Panel: încercaţi viteza de dublu clic din caseta de culoare roz cu manetă. În momentul în care daţi clic, un omuleţ pe arcuri sare din cutie. Daţi dublu clic şi omuleţul va intra la loc în cutie.

Drivere de imprimantă

După mouse şi tastatură, imprimantele sunt cele mai cunoscute periferice care se pot ataşa unui computer. Atunci când trimiteţi un document la imprimantă, aceasta trebuie să ştie ce anume doriţi să apară pe hârtie. Trebuie să recunoască fonturile italice, elegante, marcajele de listă, imaginile, graficele şi toate celelalte lucruri pe care oamenii doresc să le tipărească. Pentru a traduce toate acestea în limbajul ei, imprimanta foloseşte un program denumit driver. Fiecare model de imprimantă are propriul driver, furnizat de firma producătoare. Driverul conţine toate informaţiile necesare imprimantei pentru a citi conţinutul unui document, astfel încât acesta,odată tipărit, să aibă aspectul pe care vi l-aţi dorit.

Deşi fiecare driver este specific unui anumit tip de imprimantă, dacă nu l-aţi găsit pe cel potrivit, merită uneori să îl încercaţi pe cel pe care îl aveţi la îndemână. Driverele Hewlett-Packard LaserJet 4 sunt aproape ideale pentru imprimantele HP LaserJet 4/M. Acest lucru nu se întâmplă însă cu un driver pentru o imprimantă Canon sau o imprimantă Fujitsu.

Asiguraţi-vă că materialul tipărit va arăta la fel de bine ca şi cel de pe ecran.

Dacă nu aţi găsit nimic potrivit în lista de drivere, căutaţi cel mai ieftin numitor comun. Ieşirile acestora sunt elementare. Nu recunosc caracterele italice sau aldine (bold), nici graficele sau alte fonturi în afară de Courier, dar măcar vă veţi vedea textul pe hârtie!

Windows pe înţelesul tuturor

Easy WINDOWS

PORTURI

Unele dintre locaşurile aflate în partea din spate a computerului se numesc porturi. Dacă aveţi noroc, veţi găsi o etichetă cu denumirea acestora, dacă nu, va trebui să le descoperiţi singuri (vezi mai jos). Conectaţi-vă perifericele la aceste porturi.

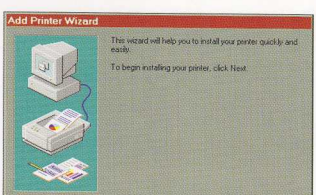
PORTURI SERIALE/PARALELE

Computerul are două tipuri de porturi pentru imprimante: porturi seriale sau paralele. În prezent, majoritatea computerelor au două porturi seriale (cunoscute sub numele de COM1 şi COM2) şi unul sau două porturi paralele (LPT1 şi LPT2). Identificarea este, în general, simplă deoarece porturile seriale sunt cu pini, iar cele paralele sunt cu găurele.

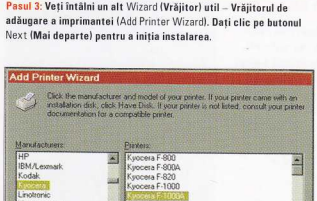
Cum controlăm driverul de imprimantă

Pasul 1. **Deschideţi** Control Panel **(Panoul de control) şi căutaţi iconul marcat** Printers **(Imprimante). Săgeata curbată indică o scurtătură. De fapt, dacă aţi folosit calea** Start, Settings **(Configurări), aţi observat, probabil, o intrare denumită** Printers **în meniul** Settings, **chiar sub cea marcată** Control Panel.

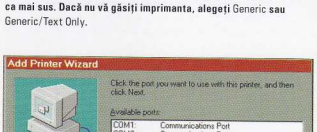
Pasul 2. **Puteţi folosi oricare dintre cele două căi pentru a ajunge în această fereastră. Fiecare driver de imprimantă are propriul icon în fereastră, iar ceea ce vedeţi pe ecran depinde de câte imprimante au fost instalate. Mai există şi un buton marcat** Add Printer **(Adăugare de imprimante). Daţi dublu clic şi...**



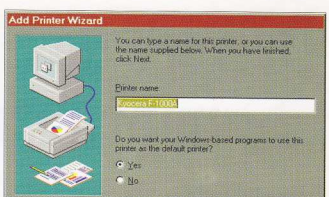
Pasul 3: **Veți întâlni un alt** Wizard **(Vrăjitor) util – Vrăjitorul de adăugare a imprimantei** (Add Printer Wizard). **Dați clic pe butonul** Next **(Mai departe) pentru a iniția instalarea.**



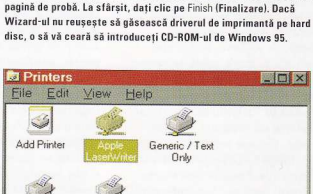
Pasul 4: **Veți fi întrebați dacă noua imprimantă este locală sau de rețea. Alegeți** Local **dacă nu sunteți conectați la o rețea de computere și dați clic pe** Next. **În stânga va apărea o listă de firme producătoare, iar în dreapta o listă de modele. Găsiți firma producătoare și lista imprimantelor se va transforma într-una cu driverele compatibile cu marca respectivă. Să spunem că aveți o imprimantă Kyocera, model F-1000A. Dați dublu clic. Dacă ați cumpărat imprimanta împreună cu driverul adecvat, introduceți discul în unitate și dați clic pe** Have disk. **Selectați driverul la fel ca mai sus. Dacă nu vă găsiți imprimanta, alegeți** Generic **sau** Generic/Text Only.



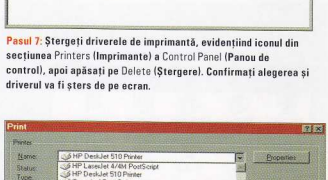
Pasul 5: **Vi se cer informații despre portul la care se conectează imprimanta** (v. Windows pe înțelesul tuturor). **Cele sugerate depind de tipul computerului pe care îl aveți, dar de obicei este vorba de** COM1, COM2, FILE **și** LTP1. **Puteți ignora opțiunile** File **și** COM, **deoarece majoritatea computerelor folosesc porturi paralele** (v. Windows pe înțelesul tuturor). **Cel mai bine alegeți direct** LPT1.



Pasul 6: **Vi se indică firma producătoare și modelul ales, apoi sunteți întrebați dacă doriți să fie considerată ca imprimantă prestabilită. Probabil că nu aveți mai multe imprimante, așa că totul este OK. Dați clic pe această opțiune, apoi pe** Next. **Cel mai bine este să tipăriți o pagină de probă. La sfârșit, dați clic pe** Finish **(Finalizare). Dacă Wizard-ul nu reușește să găsească driverul de imprimantă pe hard disc, o să vă ceară să introduceți CD-ROM-ul de Windows 95.**



Pasul 7: **Ștergeți driverele de imprimantă, evidențiind iconul din secțiunea** Printers **(Imprimante) a** Control Panel **(Panou de control), apoi apăsați pe** Delete **(Ștergere). Confirmați alegerea și driverul va fi șters de pe ecran.**



Pasul 8: **Urmând acești pași, puteți adăuga oricâte imprimante doriți. Dacă un prieten vine cu o imprimantă color cu jet de cerneală, este posibil să aveți driverul deja instalat. Deconectați imprimanta dumneavoastră și conectați-o pe cea nouă. Prima dată când veți tipări din, să zicem, Word, dați clic pe** File/Print **pentru a vizualiza fereastra de tipărire. Dați clic pe** Printer Name **(Denumirea imprimantei) pentru a derula meniul, selectați driverul potrivit și dați** Print **la fel ca de obicei. Nu dați clic numai pe iconul** Print **(Tipărire), deoarece în acest fel se ocolește fereastra** Print.

Măsuri de siguranță

Dacă sunteți suficient de prudenți ca să luați măsuri de siguranță, puteți fi întotdeauna convinși că fișierele dumneavoastră sunt asigurate.

Backup (Rezervă)

reprezintă un termen informatic (v. Windows pe înțelesul tuturor) care-i face pe mulți să se simtă siguri pe sine, să nu aibă o senzație de neliniște, vinovăție sau anxietate.

O copie de rezervă este o copie a fișierelor din PC-ul dumneavoastră păstrată ca măsură de protecție în cazul în care hard discul se defectează sau computerul nu mai pornește (v. Windows pe înțelesul tuturor). Există mai multe tipuri de rezerve. Puteți păstra o copie a întregului conținut de pe hard disc sau doar a fișierelor mai importante. Rezervele conțin de obicei fișiere de date. Oricum, dischetele și CD-ROM-urile originale ale aplicațiilor trebuie ținute la loc sigur. De asemenea, puteți face o copie de rezervă doar pentru fișierul sau fișierele componente ale unui singur proiect dacă acesta este foarte important.

Cel mai obișnuit mijloc de a crea copii de rezervă pentru fișiere de PC este discheta. Dischetele sunt ieftine, ușor de folosit, oricând la dispoziție, dar au dezavantajul că procesul de salvare de rezervă este mai îndelungat pentru că trebuie să schimbați dischetele. O variantă este un fel de bandă de rezervă, care vă permite să salvați în timp ce desfășurați o altă activitate. Se folosește un fel de casetă care seamănă cu una obișnuită, doar că tipul de bandă este capabil să stocheze fișiere și nu muzică. Această alternativă este, oricum, mult mai scumpă. În ambele cazuri, dacă trebuie să înlocuiți hard discul puteți recopia apoi fișierele și totul va fi la fel ca atunci când ați făcut ultima dată copie de rezervă.

Windows pe înțelesul tuturor

Easy WINDOWS

COPIA DE SIGURANȚĂ

O rezervă (sau o copie de siguranță) este o copie a unui fișier sau a unor fișiere de pe hard disc.

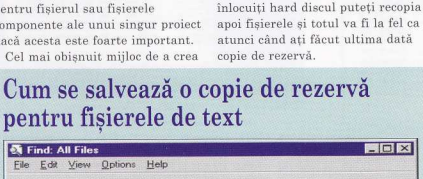
PORNIRE

Acest termen se referă la deschiderea computerului și la atingerea unui stadiu în care este pregătit să execute comanda dumneavoastră.

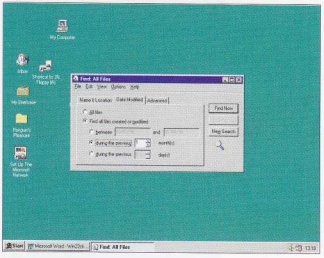
Dacă informațiile dumneavoastră sunt cu adevărat importante - cum ar fi planul de derulare a afacerilor micii dumneavoastră firme - rezervele trebuie depozitate într-un seif ignifug - rezistent la foc; chiar și un loc uscat din garaj este mai indicat decât pe birou, alături de PC. De dumneavoastră depinde să decideți cât de des trebuie să creați copii de rezervă. În ultimii ani, hard discurile au devenit mult mai fiabile, iar tentația de a vă baza pe ele a crescut simțitor. Trebuie deci să echilibrați necesitatea salvării de siguranță cu potențialul dezastru care apare în cazul defectării hard discului.

Dacă vă hotărâți că o rezervă v-ar ajuta să dormiți mai liniștit, puneți la punct un procedeu bazat pe trei seturi de dischete sau 5 casete. Realizați prima rezervă pe un set de dischete, apoi lucrați la seturile următoare. Când le-ați umplut pe toate, începeți din nou cu primul set. În acest mod, dacă o rezervă se strică o puteți recupera din cea precedentă. În cazul casetofonului de rezervă, puteți alege 5 casete, câte una pentru fiecare zi lucrătoare a săptămânii, și să le folosiți fiecare seară pentru a salva ceea ce ați lucrat în timpul zilei.

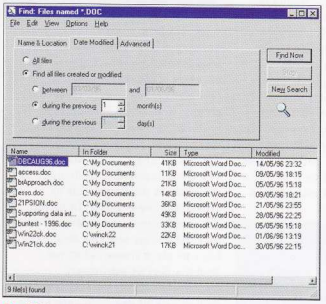
Cum se salvează o copie de rezervă pentru fișierele de text



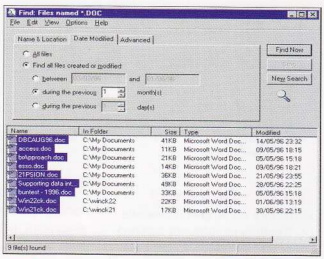
Pasul 1. Cel mai ușor mod de a salva fișiere este să folosiți File **și** Copy. **Dacă v-ați decis că doriți o copie de rezervă deoarece ați lucrat pe foarte multe fișiere de text, mai întâi localizați fișierele respective. Lansați Explorer prin** Start/Find/Files **sau** Folders. **Căsuța de dialog se deschide la secțiunea „nume și localizare". Puteți folosi sintagme universale pentru a selecta toate fișierele de text. Dacă folosiți Word, extensia inițială a fișierului este .DOC, așa că scrieți *.DOC. În continuare introduceți localizarea fișierului, deși C:\ va fi, de obicei, corectă, și verificați apoi dacă este marcată căsuța** Include Sub-Directories.



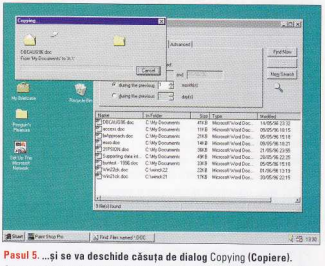
Pasul 2. **Apăsați pe butonul** Date Modified **și apoi pe opțiunea intitulată** Find all files created or modified in the previous x month(s) **găsiți toate fișierele create sau modificate în luna (lunile) precedentă(e). Varianta implicită este** Month**-Luna, ceea ce este, de obicei, suficient. Așa cum vedeți din căsuța de dialog, celelalte opțiuni sunt de a preciza un număr de zile sau de a introduce perioada de timp din care doriți să extrageți toate fișierele create sau modificate. Având perioada de timp fixată la o lună, apăsați pe butonul** Find Now.



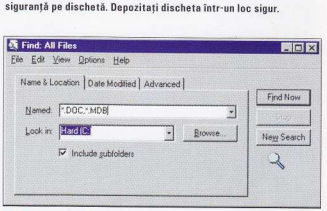
Pasul 3. **Hard discul va bâzâi în timpul căutării, apoi va fi afișată o listă de fișiere într-o zonă aflată sub cea în care ați lansat căutarea. Trageți de marginea de jos a ferestrei pentru a-i mări dimensiunea astfel încât să puteți vedea lista întreagă. Dacă lista este foarte lungă, va trebui să apelați la butoanele de derulare pentru a o parcurge. Așa cum ați cerut, vor fi afișate toate fișierele de text create sau modificate în ultima lună, indiferent de localizarea lor pe hard disc - ele vor fi afișate împreună cu dimensiunea, tipul și localizarea fișierului. Se va preciza și data ultimei modificări.**



Pasul 4. **Poziționați-vă astfel încât să puteți vedea lista de fișiere din** Find **și o scurtătură spre unitatea de dischetă A:\. Introduceți în unitate o dischetă goală. Selectați acum lista de fișiere apăsând pe primul și apoi pe ultimul cu tasta** Shift **apăsată; în acest mod toate celelalte fișiere vor fi și ele selectate. Apăsați oriunde în zona selectată și trageți către scurtătură. Pe ecran apare un contur al zonei selectate care este deplasată cu ajutorul cursorului mouse-ului și va apărea un mic semn + când vă apropiați de iconul scurtăturii. După ce iconul este selectat, eliberați butonul mouse-ului...**



Pasul 5. **...și se va deschide căsuța de dialog** Copying **(Copiere). Acum vedeți pe ecran copii ale documentelor care se deplasează pe lățimea ecranului de la un folder la altul. Când se încheie această activitate, copii ale tuturor fișierelor de text sunt plasate în siguranță pe dischetă. Depozitați discheta într-un loc sigur.**



Pasul 6. **Dacă ați lucrat și în fișiere de baze de date din** MS Access, **puteți căuta în același timp ambele tipuri de fișiere. În secțiunea** Name and location **(Nume și localizare) din** Find **unde ați cerut să vi se localizeze toate fișierele cu extensia** .DOC, **adăugați doar o virgulă și scrieți** *.MDB **(extensia corespunzătoare fișierelor din Access). Vor apărea acum ambele tipuri de fișiere.**

Trusa de instrumente

Windows 95 oferă câteva instrumente utile pentru menținerea în bună stare a computerului. Unele dintre acestea, despre care am mai vorbit, de altfel, sunt incluse în *Control Panel* (Panoul de control). Există însă și alte instrumente care îndeplinesc funcții ce vă permit să vă păstrați hard discul în bună stare. Acestea se numesc *System Tools* (Instrumente pentru sistem) și se găsesc în meniul accesat urmând calea *Start*, *Programs*, *Accessories*, apoi *System Tools*.

Programul *Disk Defragmenter* este poate cel mai util. Pe măsură ce stocați fișiere pe hard disc, creați altele noi, faceți adăugiri la cele deja existente și le ștergeți pe cele vechi, lucrurile încep să se complice. Fișierele pot fi necontinue – nu sunt neapărat stocate într-un singur loc, ci pot fi îngrămădite în spațiul dintre alte fișiere. Computerul dispune de mijloacele de a le pune laolaltă, astfel încât este destul de greu să vă dați seama de acest lucru (v. *Windows pe înțelesul tuturor*). Atunci când se stochează fișiere la care s-au făcut adăugiri, s-ar putea ca acestea să fie împrăștiate în diferite părți ale hard discului. Acest lucru nu constituie o problemă în sine, numai că regăsirea fișierului ar putea dura prea mult, încărcarea acestuia devenind din ce în ce mai lentă.

Programul Disk Defragmenter (Defragmentarea hard discului) al sistemului Windows 95 vă ajută să îmbunătățiți viteza de lucru a hard discului.

Programul de defragmentare, așa cum sugerează și denumirea, are rolul de a aduna fragmentele fișierului în sectoare continue ale hard discului.

Dacă folosiți computerul zilnic, veți vedea că rularea programului de defragmentare o dată la două luni va îmbunătăți viteza de accesare a fișierelor. În cazul în care folosiți computerul mai rar, rularea sa o dată la șase luni este suficientă. Operațiunea de defragmentare durează foarte mult, așa că ar fi mai bine să nu o inițiați dacă știți că aveți nevoie de computer în următoarele 10 minute sau chiar în următoarea oră. Lăsați mai bine această operație pentru sfârșitul zilei de lucru sau porniți-o și lăsați-o să se deruleze în timp ce lucrați la altceva. Mai verificați ecranul computerului din când în când, dar nu interveniți.

Deși computerul are mijloacele de a reconstitui un fișier din fragmentele împrăștiate pe hard disc, s-ar putea ca, la un moment dat, să nu le mai poată regăsi. În acest caz, aveți nevoie de *ScanDisk*, un instrument care vânează și repară erorile de pe hard disc.

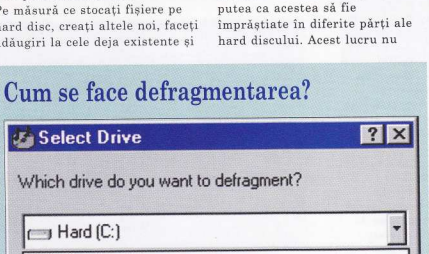
Windows pe înțelesul tuturor

EasyWINDOWS

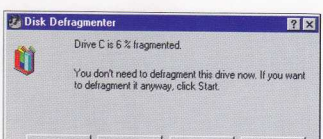
TABELA DE ALOCARE A FIȘIERELOR

Computerul poate regăsi fișierele memorând localizarea fiecărui fragment într-o tabelă de alocare a fișierelor (**File Allocation Table**).

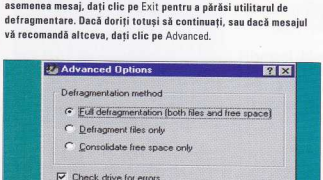
Cum se face defragmentarea?



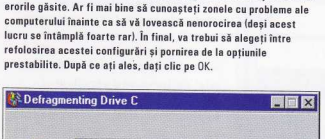
Pasul 1. Dați clic pe Start, Programs, Accessories, System Tools, **apoi pe** Disk Defragmenter. **În fereastra care apare, vi se va cere să selectați unitatea de disc pe care doriți să o defragmentați. Derulați lista și veți vedea că singurele opțiuni sunt unitatea de hard disc (C:\) sau cea de dischetă (A:\). De obicei, se defragmentează hard discul, dar este posibil să se aranjeze în același mod și o dischetă. Dacă ați folosit foarte mult o dischetă pentru transferul de fișiere, nu ar fi rău să o defragmentați. Pentru aceasta, selectați A:\ și dați clic pe OK.**



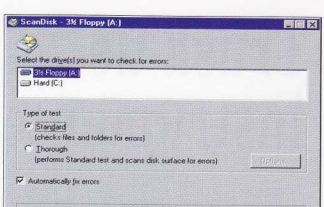
Pasul 2. **Programul de defragmentare verifică hard discul şi prezintă raportul în fereastra** Disk Defragmenter. **Vă va spune dacă trebuie să continuaţi sau nu, în funcţie de gradul de fragmentare găsit. Hard discul din imagine este destul de bine aranjat, astfel încât defragmentarea nu este considerată necesară. Dacă primiţi un asemenea mesaj, daţi clic pe** Exit **pentru a părăsi utilitarul de defragmentare. Dacă doriţi totuşi să continuaţi, sau dacă mesajul vă recomandă altceva, daţi clic pe** Advanced.



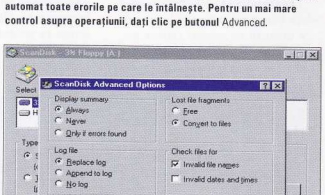
Pasul 3. **Iată aici câteva metode de defragmentare. Cea de-a doua opţiune – Defragmentation files only (Numai defragmentarea fişierelor) – va consolida fişierele (va aduna toate fragmentele la un loc), iar cea de-a treia –** Consolidate free space only **(Numai consolidarea spaţiului liber) – va verifica numai fişierele şi le va aranja astfel încât spaţiul liber să fie adunat într-un singur bloc. Prima opţiune se referă la ambele operaţiuni, aceasta fiind, de altfel, metoda cea mai des folosită. Dacă veţi bifa în caseta marcată** Check disk for errors **(Verificarea hard discului pentru identificarea erorilor), utilitarul de defragmentare va raporta toate erorile găsite. Ar fi mai bine să cunoaşteţi zonele cu probleme ale computerului înainte ca să vă loveasca nenorocirea (deşi acest lucru se întâmplă foarte rar). În final, va trebui să alegeţi între refolosirea acestei configurări şi pornirea de la opţiunile prestabilite. După ce aţi ales, daţi clic pe** OK.



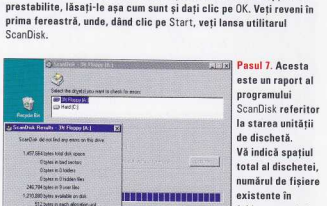
Pasul 4. **Din nou în fereastra** Disk Defragmenter, **daţi clic pe** Start **pentru a începe defragmentarea. Puteţi renunţa la operaţiune acum sau imediat după ce ea a fost pornită. Dacă aţi iniţiat-o, veţi vedea o fereastră care indică procentajul de hard disc verificat şi curăţat. Daţi clic pe** Stop **sau vedeţi-vă de celelalte treburi şi lăsaţi-l să termine operaţiunea.**



Pasul 5. **ScanDisk se găseşte în acelaşi loc ca şi programul de defragmentare, adică la capătul căii** Start, Programs, Accessories, System Tools. **La început, veţi fi întrebaţi care este unitatea de disc pe care aţi dori să o scanaţi. În general, se optează pentru hard disc, deşi se pot scana şi alte unităţi. Apoi, vi se cere să optaţi între două tipuri de scanare. Opţiunea** Standard **caută erori în foldere şi fişiere, în timp ce aceea amănunţită (**Thourough**) face o verificare standard a materialului stocat pe hard disc şi caută erori fizice – chiar pe suprafaţa hard discului. Problemele legate de suprafaţa hard discului se referă la o porţiune a acestuia care a devenit inutilizabilă, astfel încât datele nu mai pot fi stocate în siguranţă în acest sector al hard discului. Dacă este afectată numai o porţiune mică, nu înseamnă că trebuie să vă grăbiţi să înlocuiţi hard discul. Dacă problema se extinde însă, nu ar trebui să mai staţi pe gânduri. În al treilea rând, veţi vedea o casetă mică care merită toată atenţia. Dacă aţi bifat-o, programul** ScanDisk **va repara automat toate erorile pe care le întâlneşte. Pentru un mai mare control asupra operaţiunii, daţi clic pe butonul** Advanced.



Pasul 6. **Opţiunile avansate vă permit să fixaţi alte şase criterii. Dacă nu aveţi un motiv foarte serios pentru modificarea opţiunilor prestabilite, lăsaţi-le aşa cum sunt şi daţi clic pe** OK. **Veţi reveni în prima fereastră, unde, dând clic pe** Start, **veţi lansa utilitarul** ScanDisk.



Pasul 7. **Acesta este un raport al programului** ScanDisk **referitor la starea unităţii de dischetă. Vă indică spaţiul total al dischetei, numărul de fişiere existente în foldere, spaţiul rămas liber şi aşa mai departe.**

Sunetul muzicii

Aplicația Control Panel vă pune la dispoziție o întreagă gamă de programe ce determină modul de lucru al sistemului Windows.

Sunetul muzicii sau sunetele tăcerii – ambele vă stau la dispoziție în Windows 95. Dacă PC-ul dumneavoastră are o placă audio – majoritatea echipamentelor moderne au așa ceva – veți putea auzi tot soiul de clinchete, băzâituri și efecte sonore din jocurile video favorite. Dacă aveți și un CD-ROM player – o componentă tot mai comună a unui computer – veți putea, de asemenea, să ascultați muzică în timp ce lucrați.

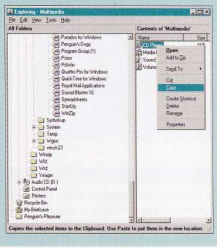
Un CD-ROM este, desigur, locul optim pentru stocarea programelor.

Instalarea ultimei versiuni a unui tabel de pe un CD-ROM este mult mai rapidă și mai directă decât dacă folosiți dischete. În multe case, CD-ROM-ul s-a insinuat în sufragerie ca echipament de redare a muzicii cu mult timp înainte de a deveni o parte componentă a computerului. CD-ROM-ul din computerul dumneavoastră funcționează la fel de bine atât cu discuri cu date, cât și cu CD-uri discuri muzicale.

Windows este, de asemenea, însoțit de o colecție de fișiere audio (v. *Windows pe înțelesul tuturor*) pe care le puteți atașa diverselor activități, cum ar fi micșorarea unei ferestre, deschiderea sau închiderea unui program etc.

Cum se rulează un CD muzical pe computer

Pasul 1. Vom începe prin a analiza cum se rulează un CD muzical în timp ce lucrați. Apăsați pe Start, Programs, Accessories, Multimedia **și, în final, pe** CD Player. **Puteți doriți să adăugați o scurtătură pentru a micșora această secvență obositoare. Va apărea o fereastră numită** CD Player, **care are un cronometru și un indicator pentru numărul piesei muzicale, butoane obișnuite pentru un videorecorder și o bandă cu alte butoane reprezentate prin iconuri. Interpretul le citește ca date sau disc neîncărcat.**



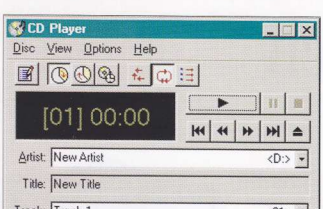
Pasul 2. Pentru a face o scurtătură către un submeniu din meniul Start, **apăsați cu butonul drept al mouse-ului pe butonul** Start **și apoi pe** Explore. **Găsiți și selectați elementul cerut prin cercetarea structurii fișierului, apăsați din nou în dreapta și apoi pe** Copy, **așa cum se indică pe ecran. Parcurgeți structura fișierului pentru a atinge locul unde ați dori să păstrați scurtătura și transferați-o cu** Edit, Paste **sau** Control-V. **Scurtătura** CD Player **este adăugată la sfârșitul listei, iar iconul corespunzător este copiat automat în folderul ales, gata să vă ofere acces simplu și rapid la întrebuințările ulterioare.**

Windows pe înțelesul tuturor

Easy WINDOWS

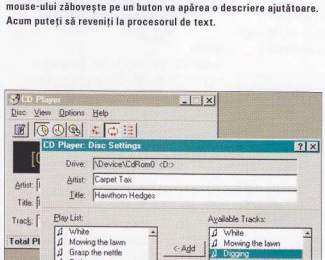
FIȘIER AUDIO

Sunetele sunt stocate într-un format special de fișier și au o extensie specială pentru a indica faptul că ele conțin unde sonore. Există diverse tipuri de fișiere audio cu diferite extensii, dar cele care ne interesează sunt fișierele **.WAV**. Ele sunt numite fișiere **wav** sau, uneori, **wave**. Este un format mai degrabă voluminos, iar un zgomot mic poate ocupa foarte mult spațiu pe disc. De exemplu, familiarul zgomot **ding** ce durează circa o jumătate de secundă ocupă 12 Kb, iar un fragment de muzică de chitară cu durata de 3,37 secunde ocupă 73 Kb.



Pasul 3. Pentru a reveni la CD Player, aşezaţi CD-ul ales în sertarul CD player-ului şi închideţi-l. Pentru a porni muzica, apăsaţi pe butonul Play, indicat printr-un vârf de săgeată. Butoanele se aseamănă, de obicei, cu cele ale casetofonului, astfel că n-ar trebui să aveţi probleme la utilizarea lor, iar când cursorul mouse-ului zăboveşte pe un buton va apărea o descriere ajutătoare. Acum puteţi să reveniţi la procesorul de text.

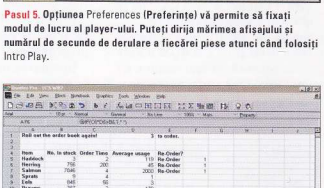
Pasul 5. Opţiunea Preferences (**Preferinţe**) vă permite să fixaţi modul de lucru al player-ului. Puteţi dirija mărimea afişajului şi numărul de secunde de derulare a fiecărei piese atunci când folosiţi Intro Play.



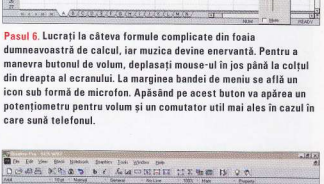
Pasul 4. Datele referitoare la interpret şi la piesă vor afişa, probabil, „interpret nou" şi „piesa 1". Pentru a schimba aceasta, apăsaţi pe primul icon, care indică o listă şi un creion. Introduceţi numele interpretului, al discului şi al pieselor. Lista de derulare reprezintă ordinea pieselor pe disc, astfel că puteţi scoate de pe listă una din piese dacă nu vă place. Similar, dacă doriţi să ascultaţi prima piesă atât la început cât şi la sfârşit, puneţi numele ei în lista de „piese disponibile"; apăsaţi apoi pe Add pentru a o adăuga în lista de derulare.

Primul icon din dreapta lui Edit Play List fixează cronometrul pentru a indica timpul scurs. Vecinul său fixează cronometrul la timpul de derulare rămas. Ultimul icon indică timpul rămas până la derularea întregului disc.

Următorul grup de trei iconuri dirijează ordinea de derulare a pieselor. Primul derulează piesele la întâmplare, iar al doilea în ordine. Al treilea buton, numit Intro Play, este util atunci când doriţi să ascultaţi o anumită piesă, dar nu mai ţineţi minte poziţia acesteia pe disc. Apăsând acest buton vor fi derulate, pe rând, câteva secunde din fiecare piesă.



Pasul 6. Lucraţi la câteva formule complicate din foaia dumneavoastră de calcul, iar muzica devine enervantă. Pentru a manevra butonul de volum, deplasaţi mouse-ul în jos până la colţul din dreapta al ecranului. La marginea bandei de meniu se află un icon sub formă de microfon. Apăsând pe acest buton va apărea un potenţiometru pentru volum şi un comutator util mai ales în cazul în care sună telefonul.



Pasul 7. Un dublu clic pe iconul microfonului va crea o fereastră de control al volumului, cu o serie impresionantă de potenţiometre. Acestea vă oferă controlul asupra celorlalte aparate în afara CD player-ului, dar, de obicei, o singură apăsare pe butonul de volum este suficientă.

Muzică pe placul tuturor

Sistemul Windows 95

cuprinde și un set de fișiere de sunet, care pot fi atașate unor operațiuni, cum ar fi deschiderea unui program, unele dintre ele fiind deja prestabilite. La pornirea lui Windows 95, auziți un sunet nu tocmai plăcut. Îl puteți înlocui cu un clinchet de clopoței, cu târâitul unui telefon sau cu... nimic.

Există pe piață o mulțime de dischete și CD-uri cu diverse sunete, furnizate de distribuitorii terți (v. *Windows pe înțelesul tuturor*). Acestea sunt ticsite cu tot felul de sunete: de la trasul apei de la WC până la înspăimântătoarele țipete ale unor animale primitive.

Orice operație poate fi însoțită de un sunet specific, numai să vă țină nervii!

Dacă nici sunetele preinstalate, nici cele furnizate de distribuitori nu vă satisfac cerințele, aveți posibilitatea de a le înregistra chiar dumneavoastră pe cele dorite. Numai că fișierele .WAV ocupă foarte mult spațiu pe hard disc. S-ar putea ca, la un moment dat, să vă dați seama că este supărător să ascultați timp de 20 de secunde un ritm de dans popular ori de câte ori selectați o comandă de meniu. Rezumați-vă la sunete scurte și vioaie și folosiți-le cu discreție.

Windows pe înțelesul tuturor

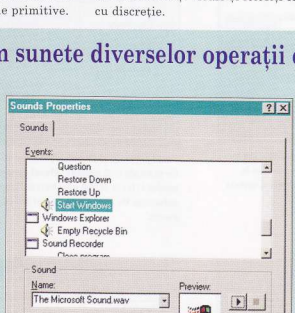
Easy WINDOWS

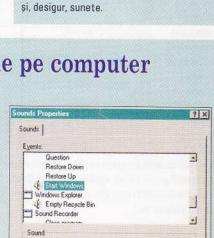
DISTRIBUITORI TERȚI

Există sute de distribuitori terți: firme care oferă programe și componente auxiliare pentru rularea sistemului Windows 95. Cel mai simplu este să căutați aceste oferte în revistele de specialitate. Acestea sunt pline de reclame pentru jocuri, programe serioase pentru diverse domenii: de la contabilitate la prognoze meteo, colecții de imagini, fonturi și, desigur, sunete.

Cum atașăm sunete diverselor operații de pe computer

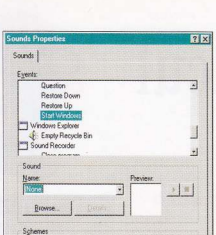
Pasul 1. Haideți să facem ceva cu acel fragment muzical care este redat ori de câte ori lansați sistemul Windows 95. Dați dublu clic pe iconul Control Panel **(Panou de control), apoi pe cel marcat** Sounds **(Sunete). Se va deschide fereastra** Sounds Properties **(Proprietățile sunetelor), iar în listele din partea de sus a panoului, veți găsi toate operațiile cărora le puteți asocia teme sonore. Cele mai multe dintre ele, așa cum se poate observa din imagine, nu sunt prevăzute cu sunete. Celelalte au un mic difuzor desenat în partea stângă a descrierii fiecărei operații. Derulați lista până când găsiți** Start Windows. **În mod sigur veți vedea și iconul difuzorului. În panourile de mai jos, veți vedea că sunetul este descris ca** The Microsoft Sound.wav. **Dacă vreți să vă împrospătați memoria, dați clic pe butonul cu săgeată al secțiunii** Preview **(deși, în cazul de față, este mai degrabă vorba despre** Prehear **– audiție preliminară).**





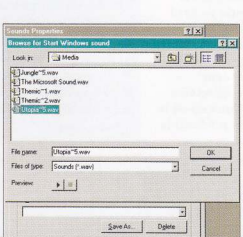
Pasul 2. Pentru a înlocui sunetul implicit (sau prestabilit) cu dangătul unui clopot, dați clic pe butonul din partea dreaptă a panoului Name **(Denumire). Va fi afișată lista fișierelor .WAV disponibile. Sunt prezentate patru tonalități bine cunoscute:** Ding.WAV, Chimes.WAV, Ringin.WAV **și** Ringout.WAV. **Alegeți! Dacă nu știți exact cum sună, selectați fiecare sunet și ascultați-le astfel pe toate. După ce ați ales, dați clic pe** OK.

Pasul 3. Chimes.WAV **nu apare în panoul** Sound. **Pentru a-l seta ca sunet de lansare al sistemului Windows, ajunge să dați clic pe** OK. **Dacă preferați o pornire silențioasă, alegeți** None **și dați clic pe** OK. **Iată că ați reușit să schimbați sunetul pe care îl auzeați la începutul fiecărei sesiuni de lucru!**

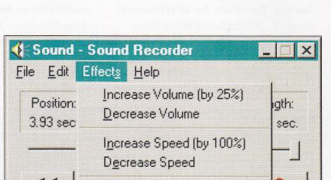


Pasul 6. Pentru a înregistra sunete de pe un CD (nu uitați de legea dreptului de autor), accesați butonul Start, **apăsați apoi pe** Programs, Accessories, Multimedia **și** Sound Recorder. **Introduceți CD-ul în unitate, porniți-l și reveniți în fereastra** Sound Recorder **(Înregistrare sunete). Când ajungeți la fraza muzicală dorită, dați clic pe butonul din dreapta – cel marcat cu un cerc de culoare roșie. Acesta este butonul de înregistrare. La sfârșitul melodiei, dați clic pe butonul pe care este desenat un dreptunghi – butonul** Stop. **Lungimea înregistrării este prezentată în caseta din partea stângă. La sfârșit, ascultați rezultatul, dând clic pe butonul** Play **– butonul marcat cu o singură săgeată. Un șir de mărgele ciudate, de culoare verde strălucitor, va străbate linia mediană a panoului central. Aceasta este reprezentarea grafică a sunetului înregistrat.**

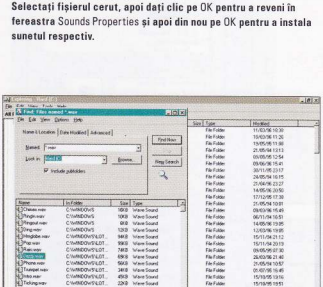
Pasul 4. Dacă doriți un sunet diferit de cele patru prestabilite, dați clic pe Browse **pentru a vedea ce vi se mai oferă. Nici nu este nevoie să părăsiți fereastra** Browse, **deoarece aveți la**



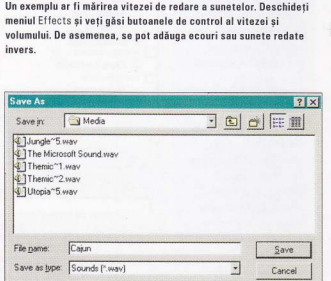
îndemână un buton marcat cu Preview **în colțul din stânga, jos. Selectați fișierul cerut, apoi dați clic pe** OK **pentru a reveni în fereastra** Sounds Properties **și apoi din nou pe** OK **pentru a instala sunetul respectiv.**



Pasul 7. Există și diverse efecte de sunet pe care le puteți încerca. Un exemplu ar fi mărirea vitezei de redare a sunetelor. Deschideți meniul Effects **și veți găsi butoanele de control al vitezei și volumului. De asemenea, se pot adăuga ecouri sau sunete redate invers.**



Pasul 5. O căutare rapidă a fișierelor cu extensia *.WAV, **pornind din Windows Explorer, vă va arăta unde sunt stocate toate fișierele de tip** .WAV. **Puteți alege apoi să răsfoiți folderele care conțin asemenea fișiere.**



Pasul 8. Dacă sunteți mulțumiți de ceea ce auziți, dați clic pe File, Save As **și alegeți o localizare și o denumire de fișier pentru a stoca fragmentul muzical respectiv. Pentru a-l atașa unei operații, reveniți în fereastra** Sound Properties **și urmați primii trei pași descriși mai sus.**

Windows 2000

San Francisco – 17 februarie 2000 – compania Microsoft anunță oficial lansarea sistemelor de operare Windows 2000 Professional, Windows 2000 Server și Windows 2000 Advanced Server, care se adresează unei audiențe largi. Peste 100 de orașe din lumea întreagă au urmărit prin satelit impresionantul spectacol de lansare. Bill Gates a declarat sistemul de operare Windows 2000 ca fiind primul din cea mai bună generație de produse lansată vreodată de Microsoft și i-a asigurat pe toți care vor utiliza acest sistem de operare că vor beneficia de avantaje semnificative în ceea ce privește fiabilitatea, scalabilitatea, performanțele și costurile comparativ cu alte platforme.

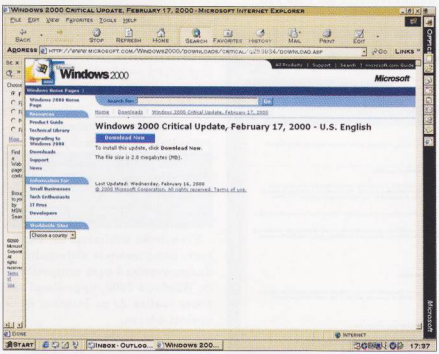
Câte ceva despre Windows 2000

Sistemul de operare Windows 2000 reprezintă o platformă

Windows 2000 – o poartă deschisă către noua generație de computere.

ideală pentru următoarea generație de calculatoare și se adresează întregii game de cerințe ale clienților, de la laptop-uri și desktop-uri până la clusterele de servere cu performanțe ridicate. Sistemul de operare Windows 2000 ajută organizațiile să profite de avantajele oferite de Internet, constituind o infrastructură fiabilă, ușor de administrat, optimizată pentru hardware-ul existent și pentru cel care va apărea. Mai multe informații referitoare la sistemul de operare Windows 2000 se pot găsi la adresele de web *http://www.microsoft.com/windows2000/* și *http://www.microsoft.com/technet/*

Windows 2000 este un sistem de operare pentru desktop-uri și notebook-uri pentru afacerile de toate tipurile.



Toate informațiile actuale vă stau la dispoziție pe Internet.

Windows 2000 Server reprezintă o soluție de bază pentru servicii de fișiere, tipărire, intranet, comunicații și infrastructură, mai fiabile și mai ușor de administrat. Windows 2000 Advanced Server furnizează toate caracteristicile și avantajele sistemului de operare Windows 2000 Server, incluzând funcționalități suplimentare pentru îmbunătățirea disponibilității și scalabilității aplicațiilor critice și de comerț electronic.

Iată pașii care trebuie parcurși pentru a reuși să realizați un upgrade de la o versiune inferioară de sistem de operare Windows la Windows 2000.

Cerințele sistemului

Primul pas este, evident, să verificați cerințele sistemului, adică trebuie să vedeți dacă aveți resurse pentru a trece la Windows 2000.

Windows 2000 Professional necesită următoarea configurație hardware minimă: procesor Pentium de 133 MHz sau mai performant; 64 Mb de memorie RAM sau mai mult; Hard disc de minim 2 Gb; Windows 2000

suportă sisteme single sau multi-procesor.

Nu aveţi destulă memorie? Aveţi un computer lent? Se poate aranja. Cum? Trebuie să vă cumpăraţi un nou PC cu sistemul de operare Windows 2000 deja instalat.

Compatibilitatea hardware şi software

Înainte de a trece la sistemul de operare Windows 2000, verificaţi dacă echipamentul dumneavoastră informatic este compatibil din punct de vedere software şi hardware cu acesta. Veţi determina care sunt paşii pe care trebuie să-i parcurgeţi înainte de a trece la upgrade.

Pentru aceasta puteţi folosi un mic program software numit *Readiness Analizer* care se poate descărca de pe Internet. Rulaţi acest software, va crea un fişeir-raport. Raportul este realizat în Microsoft Word, astfel că poate fi tipărit la imprimantă sau salvat pe disc sub formă de fişier-text.

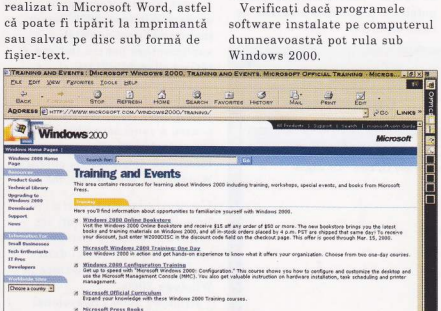
Trebuie să verificaţi toate punctele abordate în acest raport înainte de a realiza upgrade-ul sistemului. Important! Acest raport nu furnizează informaţii despre toate echipamentele hardware şi programele software pe care le puteţi avea instalate pe computer. Deci ar fi recomandabil să vă contactaţi furnizorul de hardware şi software pentru a vă asigura de compatibilitatea acestora cu Windows 2000.

Verificarea compatibilităţii hardware şi software

Verificaţi dacă PC-ul dumneavoastră este compatibil cu sistemul de operare Windows 2000.

Verificaţi dacă dispozitivele hardware aflate în dotarea dumneavoastră sunt compatibile cu Windows 2000.

Verificaţi dacă programele software instalate pe computerul dumneavoastră pot rula sub Windows 2000.



Windows 2000 facilitează partajarea informaţiilor pentru desfăşurarea activităţilor folosind Internetul.

Eventual, verificaţi şi lista cu aplicaţii compatibile cu Windows 2000.

Compatibilitatea BIOS-ului

Este foarte important să ştiţi dacă BIOS-ul PC-ului dumneavoastră este compatibil cu Windows 2000, deoarece în caz contrar instalarea sistemului de operare Windows 2000 poate afecta grav funcţionarea sistemului.

Realizarea upgrade-ului de la o versiune anterioară de Windows

Pentru aceasta trebuie să consultaţi lista de mai jos:

Sistem de operare	Upgrade posibil	Upgrade imposibil
Windows 3.1		●
Windows 95 sau 98	●	
Windows NT Workstation 3.51 sau 4.0	●	

Trebuie să subliniem că, dacă toate componentele sistemului dumneavoastră sunt compatibile cu Windows 2000, upgrade-ul se poate realiza de pe Internet dacă apelaţi adresa:

http://www.microsoft.com/windows2000/downloads/critical/q253934/download.asp.

Jargon Informatic

A

A:
Este folosită pentru a denumi prima unitate de dischetă de pe un PC. Un PC are doua sau trei unități de disc (drive-uri). O unitate de disc, denumită A: și una de hard disk denumită C:. Dacă aveți un al doilea floppy disk,

acesta este denumit B:, iar o unitate de CD-ROM este D:. Atunci când discutați despre unități de disc diferite, veți spune „drive A" pentru unitatea de floppy, dar veți scrie „A:". Când PC-ul pornește, el va afișa promptul de C: (pe ecran vă apare astfel: C:>). Acest lucru înseamnă ca vă aflați pe hard. Dacă doriți să schimbați la drive-ul A: pentru a citi datele de pe dischetă, introduceți A: de la tastatura și apăsați return (Vezi de asemenea C:, Floppy disk, Hard disk).

Ac

Accelerator grafic *(Graphics Accelerator)*
Este o placă ce se montează în computerul dvs. și folosește un procesor dedicat pentru mărirea vitezei de afișare a imaginilor pe ecran. Într-un PC obișnuit, procesorul trebuie să realizeze toate calculele necesare afișării unei linii pe ecran, și, în același timp, trebuie să verifice comenzile de la tastatură, hardul și memoria. Prin adăugarea unui accelerator grafic, veți obține un timp de reacție mai mic pentru afișarea pe ecran a softului cu interfață grafică Windows, CAD, sau a programelor de desenare, deoarece acest accelerator va prelua procesarea care ține de partea grafică.

Acceptarea comunicării *(Handshaking)*
Reprezintă o serie de semnale emise de două dispozitive de comunicare – de exemplu două modemuri – legate prin intermediul liniei telefonice și care au rolul de a stabili modul de comunicare dintre cele două dispozitive.

Acceptarea licenței *(License Agreement)*
Este documentul legal care însoțește orice produs software și în care este precizat modul în care se utilizează acel software astfel încât acesta să poată fi utilizat de cât mai multă lume. În cazul în care nu cumpărați o versiune de rețea, sau multiplă, licența se referă la o singură stație de lucru. Copierea softului este ilegală. Dacă doriți ca mai multe persoane din organizație să-l folosească, trebuie să cumpărați o licență multiplă.

Acces de la distanță *(Remote Acces)*
Este destinat accesării PC-ului de la o altă locație printr-o linie telefonică. Aveți nevoie de 2 PC-uri, fiecare având un modem cu soft special. Acestea vă vor permite să formați numărul de la un PC și să accesați informațiile stocate pe celălalt computer ca și cum ați lucra la acesta din urmă.

Activare *(Enabled)*
Este o funcție sau o opțiune. Dacă priviți la softul curent în care vă aflați, veți observa că unele opțiuni apar colorate în gri și nu în negru. Înseamnă că opțiunile respective sunt inactive și nu le puteți folosi. De exemplu dacă aveți activ un procesor de text și nu ați selectat text, atunci opțiunile *Copy* și *Paste* vor fi inactive. Imediat ce ați selectat un bloc de text, și priviți în Menu, veți vedea că ele au devenit active.

Activat *(Online)*
Exemple: (1) Dacă un modem a fost conectat la un altul prin linia telefonică, el transferă date. (2) o imprimantă care se află în stadiul de printare.

Ad

Adaptor, placă de adaptare *(Adapter, Adapter Card)*
Este placa ce se introduce într-un conector de extensie al unui PC și adăugă o funcție nouă calculatorului sau îi permite să comunice cu un alt dispozitiv. Placa de sunet este un tip de placă de adaptare legată la un conector de extensie și permite ca sunetul să fie redat sau înregistrat.

Adaptor pentru display *(Display Adapter)*
Este dispozitivul care controlează afișarea imaginii pe ecran. El primește instrucțiuni de la PC și le convertește în semnale electrice care definesc culoarea și forma caracterelor pe care le vedeți pe ecran. Dacă aveți un adaptor grafic – cum ar fi un adaptor SVGA – montat în calculatorul dvs., atunci acesta va administra toate graficele de înaltă rezoluție precum și culorile și caracterele pe care computerul le afișează pe ecran.

Adaptor grafic *(Graphics Adapter)*
Este un circuit electronic care convertește instrucțiunile primite de la software în semnale electrice cu rolul de a controla monitorul.

Adaptor, placă, controler video *(Video Adapter, board, controller)*
Este o placă ce se poziționează într-un soclu în interiorul PC-ului dvs. și convertește semnalele astfel încât monitorul să afișeze textele și graficele.

Adăugare la..., adăugare în... *(Add-On, Add-In)*
Reprezintă operația de conectare a unui echipament auxiliar la calculator. El se numește, de obicei, periferic. Termenul de „adăugare în sau la" este utilizat pentru a deosebi dispozitivele care se adăugă în interiorul calculatorului de cele care se conectează din exterior la el. Unele pachete de programe sunt proiectate pentru a permite conectarea unor periferice interne sau externe cu rolul de a adăuga facilități suplimentare programului original.

Administrator de fișiere *(File Manager)*
Este un program care intră în componența lui Windows începând de la versiunea 3.x și care vă permite administrarea fișierelor care se află pe hard disc. Cu acest program, puteți copia, muta, sau șterge fișiere. Pentru a lansa File Manager, trebuie să lansați Accesories și apoi nu mai trebuie decât să dați un dublu clic pe iconul care va apare pe ecran. De la Windows 95, File Manager a fost înlocuit cu Explorer.

Administrator de prezentare *(Presentation Manager)*
Este denumirea interfeței grafice pentru un sistem de

operare IBM/OS 2 . Acesta este similar cu Windows, dar are unele mici utilități puțin diferite.

Adresa *(Address)*

Este un număr care identifică o locație anumită unde se află stocată o informație în memoria computerului. Fiecare locație poate stoca 1 byte de date (adică 8 biți); majoritatea PC-urilor actuale au 32 megabytes, sau 32 MB, de memorie RAM – aceasta înseamnă 32 de milioane de adrese separate. Părțile componente ale calculatorului sunt adesea identificate prin numere sau adrese.

Adresă virtuală *(Virtual Address)*

Este o adresă care se referă la o locație din memoria virtuală.

Ag

Agenda de adrese *(Address book)*

Este lista altor utilizatori din rețea sau din sistemul de e-mail. Agenda de adrese stochează numele lor complet împreună cu adresa electronică unic determinată.

Al

Alipire la grilă *(Grid Snap)*

Este o caracteristică a unui fișier cu desene sau a unui fișier DTP necesară pentru a poziționa un anumit element grafic folosind ca reper punctul unei rețele. Astfel se ușurează operația de aliniere a desenelor și a liniilor.

Algoritmul *(Algorithm)*

Este o metodă sau o procedură care rezolvă o anumită problemă sau un anume obiectiv stabilit. Programatorii scriu instrucțiuni pentru a implementa algoritmi specifici în programele pe care le concep. Alegerea algoritmului de programare afectează performanța programelor create.

Alinierea *(Align)*

Este operația de aliniere a unui text astfel încât marginea din stânga sau marginea din dreapta să fie pe aceeași linie. Dacă textul este aliniat la stânga, toate caracterele se aliniază la marginea din stânga, dar nu se aliniază la marginea din dreapta. Dacă textul este aliniat la ambele margini sau stânga-dreapta atunci se folosește termenul de „justification".

Alipirea *(Collate)*

Este necesară pentru printarea mai multor copii în ordinea corectă. Dacă doriți trei exemplare dintr-un document cu trei pagini, în loc să le printați ca de obicei, adică trei copii din prima pagină, trei copii din a doua pagină..., procesorul de texte vă oferă posibilitatea de a printa toate cele 3 pagini în ordine și de a repeta această operație de trei ori.

Am

Amânarea printării *(Deffered Printing)*

Este opțiunea de a amâna printarea unui document pentru mai târziu. Este utilă dacă aveți un fișier foarte lung de printat și doriți să-l printați în timpul nopții astfel ca să nu deranjați alte persoane. Pentru a amâna printarea, vă trebuie un anume utilitar care va stabili ora la care să înceapă printarea.

An

Ancoră *(Handle)*

Într-un program de grafică sau de DTP există un mic pătrățel pe marginea casetei grafice. Dacă mișcați cursorul mouse-ului peste această casetă și dați clic sau trageți cu mouse-ul, veți determina redimensionarea sau mișcarea obiectului.

Animație în timp real *(Real-time Animation)*

Este animația pe PC care vă dă senzația că anumite obiecte se mișcă exact așa cum în realitate.

Anti-virus

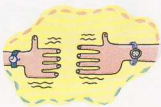
Este un program sau un pachet de programe care detectează și distruge virușii de pe PC-ul dvs. (Vezi de asemenea *Virus*).

ANSI

Este prescurtarea pentru American National Standards Institute. Este organizația care produce diverse standarde formale pentru industria de computere. ANSI este cea mai cunoscută pentru utilizatorii de PC-uri prin standardul de control al ecranului care este furnizat împreuna cu DOS sub forma de ANSI.SYS.

ANSI.SYS

Este o secvență de program numită driver de dispozitiv și este furnizat împreună cu DOS și permite programelor să folosească secvențe speciale de caractere pentru a schimba culoarea și poziția caracterelor afișate pe ecran. ANSI.SYS furnizează metode de control/comandă



suplimetare pentru tastatură și este utilizat pentru a îmbunătăți programul.

Ap

Apelator telefonic *(Phone Dialer)*

Este o opțiune pe care v-o oferă Windows 98 și vă oferă posibilitatea să formați numere de telefon de la tastatura PC-ului. Pentru a putea folosi această opțiune trebuie să aveți un modem conectat la rețeaua telefonică și un receptor telefonic normal la care să vorbiți în momentul în care s-a stabilit legătura telefonică.

Apple Macintosh

Este o gamă populară de calculatoare personale produse de firma Apple Computer. Cu toate că Macintosh utilizează o familie și o modalitate de fabricație diferită de microprocesoare față de cele folosite la PC-urile compatibile IBM, un Macintosh poate rula soft sub Windows dacă utilizează programe speciale sau o placă de completare.

Ar

Arbore de foldere *(Tree of Folders)*

Este o schemă care cuprinde toate folderele dintr-un sistem, aranjate în ordinea de pe ecran.

Au

Audio CD

Este termenul folosit pentru un compact disc audio. Este un standard care definește modul în care se înregistrează sunetele muzicale percepute de computer ca serii de numere.

Ap

Aplicația Paint

Este o aplicație care vă permite să desenați, să copiați, să mutați și să alipiți o imagine de tip bitmap. Programele sofisticate de desenare pot fi folosite pentru a scana fotografii, pentru ajustarea culorilor și pentru îndepărtarea zgârieturilor minore de pe fotografia în lucru.

Aplicația Program Manager

În Windows 3.x, acest program este cel care vizualizează aplicațiile din sistem. Când lansați Windows, veți vedea un background și fereastra principală cu icon-urile și niște ferestre mai mici. Acesta este Program Manager-ul, care vă permite să formatați o dischetă, să rulați o aplicație și să efectuați operațiile simple de întreținere. La Windows 98, Microsoft a înlocuit Program Manager. În locul său apare Desktop-ul.

Aplicația ScanDisk

Este o utilitate a sistemului de operare MS-DOS (ea este inclusă de asemenea și în Windows 98). Această aplicație are rolul de a verifica hard discul pentru detectarea unor probleme existente la acest nivel *(v. Defragmentare)*.

Aplicație MIDI

Provine de la Musical Instrument Digital Interface. Este o aplicație specială care vă permite controlul asupra instrumentelor muzicale de tipul sintetizatoarelor, clapelor sau tobelor. Pentru folosirea MIDI, aveți nevoie de o interfață specială pentru computerul dvs. – se livrează împreună cu placa de sunet – și de un cablu care să lege computerul și instrumentul muzical respectiv.

Aplicație TSR *(Terminate and Stay Resident)*

Este un program care se autoîncarcă în memoria principală și rulează o funcție când este activată prin utilizarea unei taste speciale sau a unei instrucțiuni speciale. Sunt aplicații folosite în mod normal pentru drivere cum ar fi driverul CD-ROM-ului.

Aplicația WordPad

Este o aplicație inclusă în Windows 98. Ea include caracteristicile de bază ale programului Microsoft Word versiunea 6. Poate citi și poate salva documente în format Word 6. Vă permite să formatați textul și să scrieți documente destul de complexe.

Aplicația Video pentru Windows *(Video for Windows)*

Este un set de drivere și utilități pentru Windows 3.1 care permite formatului video AVI să fie vizualizat pe ecranul computerului. Video for Windows permite câteva metode de compresie care includ Microsoft Video 1, Microsoft RLE, și Intel Indeo. Odată ce driverul este instalat, clipurile video pot fi rulate folosind utilitatea Windows Media Player.

Application Program, Application software

Este un program sau o aplicație software care determină computerul să realizeze o muncă utilă, cum ar fi un procesarea de texte sau calcule cu o foaie de calcul.

Applet

Este un termen folosit când ne referim la micile utilități ale programului Windows. În contrast, o aplicație este un program complet, pe care-l puteți folosi în munca dvs. de zi cu zi.

Ar

Argument

De regulă întâlniți descrierea unei comenzi urmată de cuvântul „Argument". Aceasta se referă la ceea ce scrieți după comandă. De exemplu, în linia de comandă „DIR LETTER.DOC", comanda este DIR, iar argumentul este „LETTER.DOC".

Arhitectura *(Architecture)*

Este proiectarea generală a unui microprocesor, sau o parte dintr-un software sau un sistem informatic.

Arhivă de imagini *(Clip art)*

Este o bibliotecă de imagini pe care o puteți folosi în prezentări, rapoarte sau documente DTP. De obicei, această bibliotecă nu este protejată de copyright. Aceasta dacă folosiți imaginile în scop non-comercial. Veți vedea că cele mai multe programe de prezentare (cum ar fi Corel Draw sau Microsoft PowerPoint), sunt însoțite de sute de imagini, icon-uri și tipuri de rame incluse într-o bibliotecă de tip clip art.

As

ASCII

Vine de la American Standard Code for Information Interchange. Este un cod numeric folosit pentru a reprezentarea caracterelor. De exemplu, pentru litera A, se folosește codul 65, pentru B, codul 66. ASCII este folosit de toate computerele, programele și permite diferitelor sisteme informatice să schimbe date între ele. ASCII nu este în întregime standardizat. Primele 128 de caractere sunt foarte bine definite, dar caracterele cuprinse între 128 și limita pentru ASCII – 255, nu sunt încă standardizate.

At

AT *(Advanced Technology)*

Este un standard dezvoltat de IBM și care folosea procesoare de tip 80286. Inițial, AT era o denumire folosită pentru computere personale cu tehnologie avansată de tip IBM, dar acum sunt folosite pentru a descrie sisteme compatibile IBM care utilizează procesoare pe 16 sau 32 de biți.

ATM *(Adobe Type Manager)*

Este un software standard care este folosit pentru a descrie forma fonturilor și modalitatea prin care ele pot fi redimensionate până la orice mărime, fără modificări de calitate. Adobe este o companie producătoare de software care a produs inclusiv Adobe Photoshop – program de ilustrare grafică și standardul PostScript *(v. PostScript)*.

Atribut *(Attribute)*

În sistemul DOS, pentru fiecare fișier este stocat un număr de 6 atribute. Aceste setări pot fi active sau inac-

tive. De exemplu, fiecare fișier are atributul Read-Only – numai citire. Dacă acesta este activ, DOS nu va permite utilizatorului să-l modifice în nici un fel; el va permite utilizatorului numai vizualizarea fișierului, fără modificarea acestuia. Atributele Read-only, Archive (Arhivă), Hidden (Ascuns), și System (Sistem) pot fi modificate de către utilizatori prin folosirea unui software numit DOS ATTRIB. Celelalte două atribute, Volume și Directory sunt interne și sunt folosite pentru a identifica volumul fișierului și locația sa în arborele de foldere.

Atribut de arhivare

Este unul dintre atributele care însoțesc fiecare fișier dintr-un PC. Atributul de arhivare (Archive Attribute) este setat la valoarea 1 când fișierul a fost schimbat și are rolul de a reaminti softwareului de backup că acesta a fost modificat și, deci, are nevoie de un nou backup. După copierea fiecărui fișier, software-ul de backup setează atributul de arhivare la valoarea 0, astfel încât fișierul să nu fie salvat decât dacă a fost modificat.

Atribut de ecran *(Screen attribute)*

Reprezintă biții care definesc modul de afișare pentru un caracter pe ecran. Atributul de ecran setează culoarea pentru fundal și pentru caracter, precum și modalitatea în care se dorește evidențierea caracterului: aldin (bold), înclinat (italic) sau subliniat (underline).

Atribut *Read Only*

Este un atribut care nu permite unui fișier să fie schimbat. Un compact disc este Read-only deoarece dvs. nu veți putea salva o versiune prelucrată a unui fișier de pe CD pe suprafața acestuia. Puteți salva versiunea modificată a fișierului numai pe o dischetă sau pe hard disc.

Atribute de fișier *(v. Atribute)*

Audio CD *(CD-DA)*

Denumirea sa vine de la Compact Disc – Digital Audio. Este un standard care definește modalitatea de stocare a fișierelor muzicale sub formă de serii numerice (formă digitală) pe un CD.

AUTOEXEC.BAT

Este unul dintre fișierele speciale de text care vă permite controlul procesului de pornire a computerului *(v. CONFIG.SYS)*

Axa *(Crosshair)*

În cazul unui program de desenare sau grafică, cursorul poate lua forma unei axe. Această caracteristică este folosită când desenarea sau poziționarea unui obiect necesită o mai mare precizie.

B

Backup

Este copia de siguranță a unui fișier de orice tip. Pentru fiecare fișier ar trebui să aveți backup. Aceasta deoarece în timpul procesului de lucru, fișierul poate fi deteriorat sau șters din greșeală. Prin backup se evită pierderea totală a fișierului. Poate părea plictisitor, dar este mai bine să creați aceste copii de serviciu. În mod normal, trebuie să copiați o versiune a fișierului pe o dischetă sau pe un alt suport magnetic. Windows are o utilitate care face această operație mult mai simplă. Nu trebuie decât să specificați care fișier sau folder trebuie să aibă o copie de serviciu pe dischetă. Odată ce ați realizat backupul, păstrați-l în altă parte decât originalul deoarece dacă se întâmplă un incendiu, acesta ar putea fi distrus și el.

Bara de control *(Desktop taskbar)*

Este bara care apare în mod normal în partea inferioară a ecranului în Windows 98. În colțul din stânga jos, se află un buton marcat cu START, iar în colțul din dreapta jos este un buton care afișează ora curentă. Dacă dați un clic pe START, veți vedea lista cu principalele opțiuni: pornirea sistemului, schimbarea opțiunilor de setare a sistemului, help, închiderea sistemului. Dacă aveți mai multe ferestre sau programe active, veți vedea că fiecare dintre ele are un buton de accesare pe taskbar. Dacă doriți să schimbați la un alt program sau fereastră, trebuie numai să dați clic pe butonul acelui program sau acelei ferestre.

Dacă nu doriți să aveți bara de control în partea inferioară a ecranului, puteți să o mutați în lateralul ecranului sau în partea superioară a ecranului.

Trebuie numai să trageți cu mouse-ul de bara de control și s-o aduceți în noua poziție. Dacă doriți să vedeți data curentă, mutați cursorul pe butonul care afișează ora curentă și vă va apare un mic dreptunghi care vă va arăta data curentă.

Bara de derulare *(Scroll bar)*

Este o bară care este afișată în partea laterală a ferestrei de lucru și vă indică unde vă aflați în cadrul documentului.

Bara de derulare orizontală *(Horizontal scroll bar)*

Este o bară care se află în subsolul ferestrei de lucru care vă indică faptul că există o cantitate de informații mai mare decât cea afișată în fereastra activă.

Puteți vizualiza această informație dacă dați clic pe săgețile barei de derulare.

Bara de meniu *(Menu bar)*

Este o bară de opțiuni disponibile. Ea se află în partea superioară a ecranului. Când unul dintre cuvintele din menu bar este selectat, apare o nouă listă de opțiuni pe care le aveți la acea comandă (dropdown menu). De exemplu, cea mai mare parte a programelor care rulează sub Windows, au o bară de meniu care începe cu File. Dacă selectați File, atunci apare o listă de opțiuni care include Open, Save și Exit.

Bară de stare *(Status bar)*

Este o bară care se află fie în partea superioară, fie în partea inferioară a ecranului și oferă informații despre stadiul în care se află fișierul în lucru (furnizează amănunte cum ar fi poziția cursorului, numărul de linii create, numele fișierului, ora și data ultimei salvări etc).

Ba

Bară de titlu *(Title bar)*

Este o bară orizontală aflată în partea superioară a ferestrei și care afișează titlul ferestrei sau al aplicației.

Bara de Instrumente *(Toolbar)*

Este cea care conține iconuri care vă permit să accesați diferite facilități ale programelor (Instrumente – tools-uri). De exemplu, programele de desenare, au o bară de instrumente care include iconuri speciale pentru grosimea pensulei, culoare, forma geometrică a figurii desenate, text și facilități de ștergere. O bară de instrumente fluctuantă este o fereastră mobilă care poate fi poziționată oriunde pe suprafața de lucru.

BASIC

Este un standard cu denumirea Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code (Cod de simboluri pentru începători). Este un limbaj simplu de programare care folosește instrucțiuni cu corespondent în cuvinte din limba engleză. DOS este instalat împreună cu o copie a limbajului BASIC (QBASIC). Această copie vă permite să încercați să programați pe cont propriu.

BAT *(fișier Batch)*

Reprezintă o extensie de fișier formată din trei litere corespunzătoare fișierelor de tip batch stocate ca linii de text. Un astfel de fișier conține comenzi DOS pe care le puteți tipări de la prompterul DOS împreună cu alte comenzi de control pentru computer. Este o modalitate convenabilă de a grupa comenzi pe care va trebui să le rulați frecvent. Pentru rularea tuturor comenzilor stocate într-un fișier batch, nu trebuie decât să tipăriți numele acestuia fără extensia .BAT, și fiecare linie de program va fi rulată consecutiv. Atunci când deschideți computerul, este rulat un fișier numit AUTOEXEC.BAT. Acesta conține toate comenzile de configurare care definesc mediul de lucru și setează dispozitive speciale cum ar fi un CD-ROM. Pentru a vedea dacă aveți un astfel de fișier, introduceți comanda DIR *.BAT de la prompterul DOS sau din File Manager. Pentru a vedea ce conține fișierul batch, utilizați comanda TYPE din DOS.

Bază de date *(Database)*

Este un software care vă permite stocarea informațiilor într-un fișier structurat astfel încât acesta să poată fi ordonat și sortat după aceea. De exemplu, o bază de date poate să conțină lista de nume și adrese a tuturor cunoștințelor dvs., sau poate conține o listă cu toți clienții firmei dvs. Fiecare intrare separată se numește înregistrare și fiecare parte a unei înregistrări se numește câmp. De exemplu, dacă aveți o bază de date cu nume și adrese, detaliile personale vor fi stocate într-o înregistrare împreună cu numele persoanei scris într-un câmp de date, iar prenumele scris în alt câmp de date.

Bază de date relațională *(Relational database)*

Este o bază de date care vă permite să definiți relația care există între diferitele câmpuri ale unui fișier de date. Spre exemplu, o companie poate avea o bază de date cu toate produsele sale stocate după codul de produs. Un alt fișier va fi lista tuturor clienților. Un al treilea fișier poate fi folosit pentru întocmirea comenzilor de producție. Pentru întocmirea comenzilor, trebuie să apelați la datele despre clienți, date stocate în a doua bază de date.

Bb

BBS *(Bulletin Board Service)*

Este un server care poate fi apelat și la care vă puteți conecta prin intermediul unui modem și a unei linii de telefon. De regulă, pe acest server există mult software pe care puteți să vi-l copiați în computerul personal. Sistemele mai sofisticate au legături cu alte servere sau chiar au legături la Internet. Când vă înscrieți pentru BBS, vi se dă un cont personal care are numele dvs. și o parolă pe care trebuie să v-o alegeți. Pentru a folosi din nou acest cont, trebuie să reintroduceți numele dvs. și parola. Pentru a accesa un astfel de server, vă trebuie un modem. Aveți nevoie și de un software de comunicații. Toate versiunile Windows au software gratuit pentru comunicații. La Windows 3.x, se numește Terminal, iar pentru sistemele de la Windows 95, se numește HyperTerminal. Există servicii profesionale online, cum ar fi CompuServe care au propriile software-uri de comunicație.

Bi

BIOS

Denumirea sa vine de la Basic Input/Output System (sistem de bază de intrare/ieșire). Constă dintr-o serie de instrucțiuni care administrează funcțiile de bază ale computerului. De exemplu, BIOS este cel care asigură funcționarea tastaturii și se asigură că, la apăsarea unei taste, este tipărit caracterul corespunzător codului ASCII corect. BIOS se ocupă și de administrarea unității de dischetă și a hard discului. De asemenea, administrează modul de afișare a imaginii pe ecranul computerului. Nu trebuie să vă faceți probleme deoarece nu veți vedea prea des BIOS. Acesta este rezident în computer, fiind stocat pe un chip special.

Bit

Este cea mai mică unitate din sistemul aritmetic binar. Bit reprezintă prescurtarea de la BInary digiT și poate avea numai două valori: 0 sau 1. Valoarea bitului reprezintă o alegere simplă. La fel de simplă ca și activ sau inactiv, adevărat sau fals alb sau negru. Biții sunt grupați în seturi de câte opt. Un set de opt biți reprezintă un byte.

Biți de culoare *(Colour bits)*

Sunt biții folosiți pentru reprezentarea culorii unui pixel. Un bit de culoare permite afișarea a două culori. Doi biți de culoare permit afișarea a patru culori. Opt biți de culoare pot afișa 256 de culori. 16 biți de culoare pot afișa 65.000 de culori, iar 24 de biți de culoare pot afișa 16 milioane de culori. Monitoarele

full-colour sau true-colour pot afișa imagini în culori comparabile cu calitatea fotografică. Există un dezavantaj: cu cât folosiți mai mulți biți de culoare pentru fiecare pixel, cu atât veți consuma mai multă memorie. Numărul biților de culoare pe care puteți să-i folosiți depinde de cât de puternic este adaptorul video. Un display cu 24 de biți de culoare va consuma de trei ori mai multă memorie decât unul cu opt biți de culoare.

Bitmap

Imaginile și fonturile sunt create din puncte foarte fine sau pixeli. Dacă măriți o imagine bitmap, veți observa cum punctul de vine din ce în ce mai mare. Comparați calitatea unei astfel de imagini cu cea a unei imagini vectoriale. În cazul imaginii vectoriale, forma sa este descrisă matematic, astfel încât imaginea va fi clară indiferent cât de mult măriți imaginea.

Bm

BMP

Reprezintă extensia unui fișier bitmap. Dacă folosiți utilitarul Paint din Windows, puteți deschide fișiere BMP salvate în orice alt program de grafică.

Bo

Boot, butare

Este secvența de pornire a unui computer. Prima dată, se execută o secvență de instrucțiuni BIOS stocate într-un chip special. Aceste instrucțiuni îndrumă computerul să caute sectorul de boot mai întâi pe unitatea de dischetă A: și apoi pe unitatea de hard disc C:. PC-ul testează unitatea floppy, apoi, hard discul, în scopul de a detecta sectorul valid de boot (adică sectorul care conține sistemul de operare).

Br

Briefcase utility

Este un utilitar care vă permite să păstrați la zi fișierele stocate pe un laptop și cele de pe un computer desktop. Dvs. inserați fișiere și Windows va asigura menținerea acestora la zi. Acest utilitar este foarte folositor dacă aveți de făcut călătorii și dacă folosiți un laptop pentru a transporta fișiere. De îndată ce vă veți întoarce acasă, puteți conecta laptopul la calculatorul desktop și veți putea updata imediat fișierele pe fiecare PC.

Bu

Buffer

Este o memorie necesară pentru stocarea temporară a unor informații. Dacă tipăriți foarte repede, și procesorul de cuvinte nu poate să afișeze atât de repede caracterele tipărite, caracterele culese sunt stocate într-un buffer. În mod similar, dacă tipăriți un document înainte ca să deschideți imprimanta, datele de tipărit sunt stocate într-un buffer până când imprimanta este gata de tipărit.

Buffer de ecran *(Screen buffer)*

Este o zonă temporară de stocare a caracterelor sau graficelor care urmează a fi afișate pe ecranul monitorului. Ele se stochează de obicei în memoria unui adaptor grafic.

Buffer de imprimare *(Printer buffer)*

Este zona de stocare temporară a informațiilor care urmează a fi tipărite. Un buffer de imprimantă este folosit pentru ca aplicația să nu aștepte tipărirea documentului mai întâi. Astfel, în timp ce computerul tipărește un document, dvs. veți putea lucra la un alt document.

Bullet

Este un simbol – de regulă un cerculeț sau un pătrățel – tipărite în fața unui rând din text pentru a atrage atenția asupra acestui rând. Dacă folosiți un procesor de texte din Windows, puteți adăuga un bullet dacă schimbați fontul curent cu unul dintre fonturile Symbol sau Windings.

Buton

Este o imagine sub formă de buton afișată pe ecran. Când mișcați cursorul pe ecran și dați clic pe mouse, se petrece ceva. De exemplu, când doriți să ieșiți din Windows, acesta afișează o căsuță mică cu mesajul: „Are you sure you want to leave - Sunteți sigur că doriți să ieșiți din program?" și vi se dă posibilitatea de a alege între două opțiuni: OK sau Cancel. Dacă dați clic pe OK, veți ieși din Windows. În Windows 98 există permanent în colțul din stânga jos un buton START. Dacă poziționați mouse-ul deasupra acestui buton și dați clic pe el, veți vedea o listă derulantă de opțiuni. Există tot felul de butoane, dar butoanele de radio, și întrerupătoarele sunt cele mai uzuale. Un buton de radio vă permite să alegeți numai o opțiune din mai multe, în timp ce un întrerupător întrerupe o activitate sau o acțiune. În multe programe multimedia, sau pe pagina World Wide Web de pe Internet, veți vedea imagini care sugerează butoane, sau porțiuni din ecran care determină lansarea unei acțiuni dacă se dă clic pe ele. Acestea se numesc hot-spots. Dacă folosiți o aplicație Windows, cum ar fi Microsoft Word sau Microsoft Works, veți vedea o linie cu butoane la marginea de sus a ecranului, chiar sub bara de meniuri. Aceasta se numește bară de meniuri sau de butoane. Fiecare buton are un icon mic care vă spune ce veți face dacă veți apăsa pe el.

Buton de START

Este un buton care se găsește de obicei în colțul din stânga jos al ecranului Windows 98. Este cel care permite accesul la programele și aplicațiile stocate în computerul dvs. Butonul START are categorii pentru Programe, Accesorii, Setări, și documente recente. *(v. buton)*

Buton de dreapta *(Right-hand button)*

Este butonul de dreapta al unui mouse cu două sau trei butoane. Butonul de stânga este folosit pentru cele mai multe operații, dar cel din dreapta este acum mai mult folosit de Windows 98 pentru a selecta fontul, tipul buletului sau a numerotării.

Buton radio *(Radio Button)*

Într-o interfață grafică cu utilizatorul, butoanele rotunde de opțiuni care apar în casetele de dialog. Spre deosebire de casetele de validare, butoanele radio, se exclud unele pe altele. Puteți alege numai un singur buton dintr-un grup.

Buton OK

În Windows, este un buton afișat pe ecran cu eticheta OK. Dacă dați clic pe acest buton, înseamnă că acceptați una dintre opțiuni.

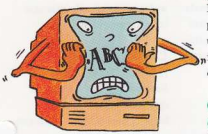
Butonul de Apăsare *(Pushbutton)*

La interfețele industriale și la cele grafice cu utilizatorul, un buton mare dintr-o casetă de dialog care inițiază o acțiune după alegerea unei opțiuni. Majoritatea casetelor de dialog conțin butonul OK, care confirmă alegerea și lansarea în execuție a unei comenzi, și un buton Cancel, care anulează alegerea făcută și închide caseta de dialog. Butonul care reprezintă opțiunea cu șanse mai mari de a fi aleasă, numit buton prestabilit, este evidențiat.

C

C:

Este litera folosită în unele sisteme de operare, inclusiv



DOS, Windows și IBM – OS 2 pentru a denumi drive-ul de hard disc. În mod normal, un PC are două sau trei drive-uri: unul de floppy denumit A:, unul de hard disc denumit C:. Dacă aveți o a doua unitate de dischetă, acesta se va numi B:, iar un CD-ROM se va numi D:. Când vorbim despre diferetele drive-uri, și spunești C:, ne referim la hard disc, dar în mod normal, se scrie C:>. Dacă sunteți utilizatori de DOS, atunci când veți deschide computerul, acesta va afișa promptul ca C:> pe ecranul dvs. Acesta înseamnă că vă aflați pe hard disc. *(v. floppy disk și hard disk).*

C++

Este un limbaj de programare folosit, în special, de programatori pentru a crea aplicații *(v. compilator).*

Ca

Cablu coaxial

Este un cablu special folosit pentru a lega computerele într-o rețea. Cablul coaxial arată ca un cablu aerian de televiziune și este făcut dintr-un miez de cupru înconjurat de plastic cu o plasă de fire de cupru. Și cea de-a doua parte de fire este înconjurată de un înveliș exterior de plastic.

Cablu ecranat *(Shielded cable)*

Este un cablu dintr-un miez din material conductor înconjurat de un strat conductiv necesar pentru a proteja semnalul transmis împotriva interferenței.

Cablu nul modem *(Null modem cable)*

Este un cablu special necesar pentru conectarea a două PC-uri prin intermediul porturilor lor seriale, astfel încât ele pot schimba date între ele.

Cache de tip RAM *(RAM Cache)*

Este o parte a RAM-ului folosită pentru a stoca datele transferate între un procesor rapid și un drive mai lent.

CAD

Este prescurtarea de la Computer Aided Design (Proiectare Asistată de Calculator). Este un pachet special de software care permite inginerilor și arhitecților să proiecteze forme precise ale pieselor. Proiectarea se face prin reprezentarea pieselor sau ansamblurilor și subansamblurilor în 2D sau 3D. Astfel, este ușor ca proiectantul să-și dea seama cum va arăta obiectul în realitate și cum se va comporta el în ansamblul din care face parte.

Cadru *(Cast)*

Este fiecare cadru al unei prezentări animate sau multimedia. Cadrele pot fi imagini individuale sau clipuri de text.

Calculator

Este un utilitar software care intră în componența sistemului Windows și funcționează exact ca un calculator de buzunar obișnuit. Pentru a lansa programul, trebuie să dați un dublu clic pe iconul corespunzător din *Accessories*. Calea pe care trebuie să o urmați în Windows 95 și Windows 98 pentru a lansa Calculator, este: *Start/Programs/Accessories.*

Cale *(Path)*

Este succesiunea de directori sau foldere astfel concepută încât să conducă la un anume fișier. Să spunem că un fișier cu numele Radu se află pe drive C într-un sub-folder numit Tehnic inclus la rândul său într-un folder cu numele de Angajați, atunci calea va fi: C:/Angajați/Tehnic/Radu.

Calendar

Este un calendar simplu cu jurnal care intră în componența lui Windows 3.1.

Calibrare *(Calibrate)*

Este operația de reglare a unui monitor sau joystick astfel încât acesta să răspundă prompt și precis la semnalele transmise de la hard disc.

Câmp *(Field)*

În cazul unei baze de date, un câmp este ca un container în care se depozitează informații

de un anumit tip. De exemplu, dacă aveți o listă de contracte cu clienții dvs., fiecare intrare se numește înregistrare, iar fiecare componentă a unei înregistrări se numește câmp. Astfel, vor exista câmpuri separate pentru nume, adresă, telefon, etc.

Canal *(Channel)*

În grafică, acesta este un layer al unei imagini care trebuie prelucrat separat, sau care are rolul de a crea efecte speciale. În cazul fișierelor MIDI, aceasta este o metodă de a identifica separat fiecare instrument component al unei orchestre. Există 16 canale diferite, iar fiecărui instrument i se poate atribui oricare dintre ele *(v. MIDI).*

Cancel

Este un buton care este afișat aproape în orice program din sistemele de operare DOS sau Windows. El este poziționat lângă butonul OK și are rolul de a întrerupe execuția comenzii pe care ați inițiat-o.

Cap *(Head)*

Este un dispozitiv special care are rolul de a citi sau de a înregistra date pe suprafața unui disc magnetic. Acesta este similar cu un cap de casetofon și se poziționează în apropierea discului care urmează a fi citit sau pe care urmează a se înscrie date. Discul se rotește în timpul operației de citire / scriere.

Cap de înregistrare sau scriere *(Record or Write head)*

Este un dispozitiv care convertește datele într-un câmp magnetic. Acest câmp va înregistra datele pe un suport magnetic.

Cap de redare *(Playback head)*

Este un dispozitiv electronic care citește semnalele înregistrate pe un suport magnetic. Acesta convertește semnalele stocate în semnale electrice.

Cap de tipărire

(1) La o imprimantă cu ace, capul de tipărire este acel rând de ace cu rolul de a compune caracterele din puncte. (2) La o mașină de scris, este acea literă de metal, care prin apăsarea pe banda tușată, determină imprimarea literei respective pe hârtie. (3) La o imprimantă cu inkjet, capul de imprimare este un dispozitiv cu găurele foarte fine prin care cerneala din cartușul de plastic al imprimantei trece și ajunge să stropească hârtia compunând astfel literele sau imaginile tipărite.

Captură *(Capture)*

(1) Captura de ecran este stocarea imaginii afișate pe ecran la un moment dat. În Windows, puteți salva ecranul curent ca imagine grafică prin apăsarea tastei Print Screen a tastaturii. Imaginea grafică poate fi apoi inserată într-un program de grafică. Lansați programul de grafică și alegeți Edit, apoi Paste. Apoi alipiți imaginea ecranului. (2) În programele din rețeaua *NetWare*, este o comandă folosită la crearea legăturii dintre portul LPT1 al unei stații de lucru și o imprimantă a rețelei. Dacă aveți atașată o imprimantă locală la LPT1, puteți redirecționa LPT2 către imprimanta rețelei.

Captură de ecran *(Screen Capture)*

Este stocarea unei imagini care reprezintă un ecran Windows. Această opțiune este utilă când creați manuale despre un produs software. În Windows, puteți captura ecranul curent și-l puteți stoca pe Clipboard *(v. Captură)*.

Caracter *(Character)*

Este o literă sau o cifră afișată pe ecran sau tipărită la imprimantă. Forma fiecărui caracter este determinată de forma fontului folosit. Fiecare font include 256 de caractere diferite. Aceste 256 de caractere sunt literele obișnuite, diacriticele și cifrele, împreună cu semnele de punctuație.

Caractere inverse *(Reverse characters)*

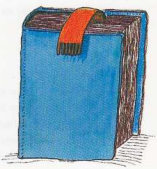
Sunt caractere afișate invers decât cele obișnuite (caractere scrise alb pe fond negru atunci când celelalte sunt afișate cu scris negru pe fond alb). Această metodă este folosită, de obicei, pentru a indica faptul că s-a făcut o selecție a unui paragraf de text. De exemplu, în *Microsoft Word*, dacă dați clic de două ori pe un cuvânt, veți vedea că el va fi scris cu alb pe fond negru; înseamnă că acel cuvânt a fost selectat. Dacă dați clic de trei ori pe un cuvânt, veți vedea că va fi selectat tot rândul, iar dacă dați clic de patru ori, veți selecta tot paragraful de text.

Caracterul de înlocuire *(Wild card character)*

Windows 98 folosește două caractere de înlocuire: asterics (*) care înlocuiește orice caracter sau șir de caractere, și semnul de întrebare (?), care ține locul unui singur caracter.

Card

(1)Este o singură pagină din cadrul unei cărți multimedia. Dacă ați cumpărat o aplicație multimedia (să zicem că ați cumpărat un CD-ROM despre dinozauri – aplicație numită carte multimedia), atunci fiecare dinozaur este o pagină sau un card, care poate să conțină imagini, sunete, texte și butoane de apel. (2) *v. placă de adaptare.*



Carte *(Book)*

Este un termen folosit pentru titlurile multimedia. Numele vine de la faptul că, cea mai mare parte a titlurilor multimedia sunt aranjate ca serii de pagini care, împreună, formează o carte.

Cartuș *(Cartridge)*

Este un mediu amovibil, care conține un suport de stocare a datelor cum ar fi o bandă magnetică sau un disc. La imprimante, este un modul amovibil care extinde memoria imprimatei sau care conține fonturi, numite fonturi de cartuș.

Case-sensitive

Este un software care poate diferenția minusculele de majuscule. MS-DOS nu face această distincție; puteți tasta comenzi cu litere mici sau cu litere mari. UNIX face diferența între minuscule și majuscule, așa că trebuie să fiți atenți să nu folosiți unele în locul celorlalte.

Casetă de dialog *(Dialog box)*

Este o mică fereastră afișată de Windows. O casetă de dialog este folosită de obicei pentru a afișa un mesaj care poate fi un avertisment primit de utilizator de la program. La marginea inferioară a casetei de dialog se află butoanele OK și Cancel. Pot fi și alte butoane, depinzând de mesajul afișat. O casetă de dialog simplă poate să fie cea care vă informează câte înlocuiri ale unui cuvânt s-au făcut atunci când ați dat comanda Replace All. Caseta de dialog poate să conțină mesajul: "Replaced 23 items" (adică s-au înlocuit 23 de elemente).

Casetă de erori sau mesaje *(Error box or message)*

Este o mică fereastră care vă atenționează atunci când programul detectează o eroare care apare în operare. De exemplu, ați încercat să executați o comandă pe care programul nu o înțelege, sau a apărut o eroare de execuție într-un program.

Casetă de mesaje *(Message box)*

Este o mică fereastră care apare pe ecranul computerului dvs. și vă avertizează când apare o eroare sau o altă situație neobișnuită. De exemplu, dacă încercați să salvați un document cu același nume ca al altuia care există deja, apare o casetă de mesaje care vă cere să schimbați numele fișierului ori fișierul nou îl va înlocui pe cel vechi.

Ca

Casetă de delimitare *(Bounding box)*

Este un dreptunghi care indică forma și poziția unei imagini în cadrul unui document sau pe ecran. Programele de grafică au un instrument special sub formă de dreptunghi. Acesta vă permite să selectați o suprafață dintr-o imagine și să o prelucrați. Această suprafață este înconjurată de o casetă punctată sau pulsatorie.

Casetă de verificare *(Check box)*

Este o metodă care vă permite să alegeți una din mai multe opțiuni. Checkbox este o casetă mică afișată pe ecran. Dacă doriți să selectați o opțiune, poziționați mouse-ul deasupra casetei de verificare și dați un clic. În casetă va apare o cruciuliță. Dacă nu doriți să alegeți acea opțiune, dați un al doilea clic, iar caseta se va goli. Caracteristica principală a unui checkbox este că puteți opta pentru mai multe variante odată.

Casetă-listă *(List box)*

Este o caracteristică a sistemului Windows care vă permite să vizualizați o listă de obiecte sau opțiuni. De cele mai multe ori, lista este mai lungă decât ecranul și, atunci, trebuie să o derulați în sus și în jos cu ajutorul barei de derulare (scroll bar) din partea dreaptă.

Caută și înlocuiește *(Search and Replace)*

Este o funcție caracteristică unui procesor de texte sau unei baze de date. Această facilitate vă permite să căutați cuvinte sau fraze și să le înlocuiți. La unele procesoare de texte, puteți înlocui și anumite formatări ale textului.

Căutare în tot textul *(Full text search)*

Este folosită pentru a căuta un cuvânt sau obiect în toată baza de date sau într-o aplicație multimedia. Metoda este mai eficientă decât o căutare într-un anumit capitol sau câmp.

Cd

CD

Este prescurtarea de la compact disc. Reprezintă un mic disc de plastic folosit pentru stocarea unei cantități de date de maxim 650 Mb. Datele sunt stocate sub formă de adâncituri mici pe suprafața discului. Un drive de CD citește informația de pe disc cu ajutorul unei raze laser. Un CD poate stoca orice tip de date de la imagini până la muzică. Nu puteți salva date pe CD în același mod în care le salvați pe dischetă deoarece CD-ul este Read-Only. Pe CD se pot înscrie date cu un dispozitiv special numit CD Writer. Un CD obișnuit este cel pe care se înregistrează muzică. Acest CD se introduce în combina muzicală sau în CD playerul PC-ului dumneavoastră. Urmează numai să vă puneți o pereche de căști, să lansați programul MediaPlayer și să vă așezați comod în fotoliu. În limbajul computerelor, discul de plastic folosit pentru stocarea datelor și a fișierelor se numește CD-ROM (Read-Only-Memory).

CD foto *(PhotoCD)*

Este un standard de transpunere pe CD-ROM a fotografiilor realizate cu aparate fotografice cu film de 35mm. Deși tehnologia PhotoCD nu este răspândită pe scară largă, ea este folosită de unii fotografi profesioniști sau de edituri și bănci de imagini. Dacă doriți să folosiți Photo-CD-uri, trebuie să verificați ca unitatea CD-ROM să fie conformă standardului CD-ROM XA.

Ce

Ce vedeți este ceea ce obțineți *(WYSIWYG)*

What You See Is What You Get. În cazul unui procesor de texte sau al unui program DTP, ceea ce vedeți pe ecran este exact ceea ce urmează să apară pe hârtie la tipărire. Se referă inclusiv la imagini și la fonturi speciale.

Ceas *(Clock)*

(1) Este un circuit electronic din interiorul computerului dvs. El transmite sute de mii de semnale regulate în fiecare secundă. Este folosit de toate componentele electronice pentru a sincroniza fluxul de informații prin circuitele interne ale computerului astfel încât acestea să nu se piardă când sunt transferate. Unitatea centrală procesează o instrucțiune la fiecare semnal al ceasului. Deci, cu cât este mai rapid ceasul, cu atât mai multe instrucțiuni vor fi procesate. Rapiditatea unui

procesor este măsurată în megahertzi (MHz) care reprezintă un milion de semnale emise pe secundă. Un procesor de 50 MHz folosește un ceas care emite 50 de milioane de semnale pe secundă.

(2) Windows 3.1 include un utilitar numit Ceas (Clock). Acesta are rolul de a afișa timpul curent într-o fereastră. Pentru a lansa acest utilitar, dați dublu clic pe iconul Clock din Accessories. Windows 95 și 98 afișează ora în colțul din dreapta-jos al ecranului. Pentru a vedea data, plasați cursorul mouse-ului deasupra câmpului în care este afișată ora și așteptați câteva secunde, după care veți vedea că apare data curentă. Pentru a schimba modalitatea de afișare a orei în Windows 95 și 98, poziționați cursorul deasupra câmpului de oră și dați un clic cu butonul din dreapta mouse-ului. Pe ecran apare o listă de opțiuni.

Celulă *(Cell)*

Este un cadru sau imagine a unui fișier de animație. Animația pe care o poate afișa computerul este compusă din foarte multe imagini cu diferențe mici între ele. Când secvențele apar pe ecran una după cealaltă, imaginea pare să prindă viață și să se miște. Fiecare imagine separată reprezintă un cell.

Centrarea textului *(Centre text)*

Este o opțiune pe care o are orice procesor de texte. Vă permite poziționarea rândului sau a paragrafului de text în centrul paginii. În cazul programului Microsoft Word, trebuie să poziționați cursorul pe rândul de text respectiv și să dați un clic pe butonul Center Text. Puteți folosi și următoarea cale din meniu: *Format/Paragraph/Alignment/Center.*

Caută *(Search)*

Este o funcție care vă permite să căutați un cuvânt sau o frază într-o bază de date sau într-un document.

Cerneală *(Ink)*

În cazul unui program de grafică, termenul de cerneală se referă la culoarea folosită

pentru desenare. Cele mai multe programe de grafică afișează pe ecran două culori: una reprezintă cerneala și cealaltă este hârtia. Cerneala este culoarea folosită pentru desen și hârtia este culoarea care rămâne după ștergere. Puteți schimba după preferință culoarea cernelei sau a hârtiei.

Ch

Chenar *(Border)*

Este linia de separație din jurul unei ferestre, imagini, casete sau buton. La un program DTP comanda *Border Style* are rolul de a schimba felul liniei folosite pentru chenar.

Ci

Cip *(Chip)*

Este un dispozitiv electronic miniaturizat care se găsește în creierul fiecărui computer. Cipul este o plăcuță mică de siliciu care îndeplinește funcția mai multor tranzistoare și componente electronice. Primele cipuri integrate conțineau numai câteva componente. Tehnici de fabricație similare generează acum 16 milioane de componente pe un cip atât de mic încât îl puteți ține pe vârful unui deget.

Cip de muzică *(Music Chip)*

Este un cip special amplasat pe o placă de sunet. Are rolul de a genera sunetele.

Cip de siliciu *(Silicon chip)*

Este un circuit electronic miniaturizat implementat pe o plăcuță de siliciu prin tehnologii avansate. Pe plăcuța de siliciu se creează un circuit complet sau o funcție logică cu care computerul urmează să lucreze ulterior.

Ciclu de viață software *(Software life cycle)*

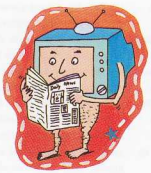
Este perioada dintre proiectarea unui software și momentul în care acesta devine uzat moral.

Circuit integrat *(Integrated circuit)*

Este un circuit semiconductor care conține milioane de tranzistoare și alte componente electronice. De exemplu, procesorul computerului este un circuit integrat care poate realiza operații matematice.

Citire simplă *(Read only)*

Este un fișier sau un dispozitiv de stocare ale cărui date nu pot fi modificate. Exemple: compact-discurile sunt dispozitive Read-Only. Aceasta înseamnă că dacă modificați un fișier de pe acest suport,



nu veți putea salva versiunea actualizată așa cum puteți face la dischetă.

Cl

Clic

Este atunci când apăsați și eliberați rapid o tastă sau butonul mouse-ului. De obicei clic denumește și acțiunea de deplasare a cursorului mouse-ului deasupra unui icon, meniu sau listă de opțiuni urmată de o apăsare rapidă pe butonul mouse-ului. În Windows, selectarea unui icon se face cu un clic pe butonul stâng al mouse-ului, iar un clic pe butonul drept, determină afișarea unei liste de opțiuni care se aplică în cazul apelării iconului respectiv. Lista de opțiuni conține caracteristici ca numele sau proprietățile programului reprezentat prin iconul apelat.

Procesoarele de texte folosesc variante diferite de clicuri pentru a lansa diverse funcții. Pentru a poziționa cursorul în cadrul unui paragraf de text, trebuie să dați un clic pe butonul stâng al mouse-ului. Dacă dați clic de două ori, veți selecta cuvântul respectiv care va fi apare scris cu alb pe fond negru. Dacă dați clic de trei ori, veți selecta tot paragraful. Dacă doriți să deschideți un document sau un icon ca *My Computer* din Windows 98, trebuie să dați un dublu clic pe icon. Un dublu clic este format din două clicuri rapide pe butonul stâng al mouse-ului. Dacă dublul clic rămâne fără efect, mai încercați o dată, dar dați clicurile mai repede. O altă caracteristică a lui Windows este clic și tragere *(clic and drag)*. Această operație se referă la posibilitatea de a muta un icon pe ecran sau la posibilitatea de a muta un paragraf de text în cadrul documentului. Mai întâi, poziționați cursorul deasupra iconului și apăsați butonul stâng al mouse-ului. Țineți butonul apăsat în timp ce mișcați mouse-ul. Veți vedea că iconul se deplasează în funcție de mișcarea mouse-ului.

Client Server

Este o modalitate de descriere a organizării sistemului informatic la nivelul unei companii sau organizații. Un post de lucru din rețea se numește client. Acesta transmite instrucțiuni unui computer foarte puternic numit server. Serverul procesează instrucțiunile primite și transmite răspunsul clientului.

Clipire *(Blink)*

Reprezintă modul de stingere – aprindere alternativă a cursorului de pe ecranul computerului. Această clipire are rolul de a vă indica locul unde se află cursorul pe ecran sau în cadrul unui document.

CLUT

Este prescurtarea de la *Colour Look-Up Table* și reprezintă un tabel special folosit de Windows și de programele de grafică pentru a stoca paleta de culori folosită pentru redarea imaginilor.

Cm

CMYK

Este prescurtarea de la Cyan, Magenta, Yellow, blacK. Este o metodă de descompunere a unei culori în cele patru culori de bază. Se folosește de cele mai multe ori la programele de grafică utilizate pentru editarea revistelor, a ziarelor și a cărților.

Co

Coada de tipărire *(Print queue)*

Este lista fișierelor care urmează să fie tipărite. Dacă folosiți Windows, tipărirea la imprimantă este controlată de Print Manager. Acest program va accepta orice document din orice aplicație care rulează sub Windows. Fișierele de tipărit sunt stocate pe disc până când imprimanta tipărește documentul precedent.

Cod binar *(Binary)*

Este denumirea folosită pentru codul format din cele două cifre: 0 și 1. În codul binar, unitatea este bitul (prescurtarea de la BInary DigiT). Un bit poate avea fie valoarea 0, fie valoarea 1. Computerele folosesc baza 2 pentru calcule deoarece este ușor de reprezentat electric: 0 volți pentru valoarea 0 și 5 volți pentru valoarea 1.

Co

Codepage

Este definirea caracterelor tipărite de fiecare tastă prin apăsarea sa. Layout-ul tastaturii este diferit în funcție de țară. Statele Unite și Marea Britanie folosesc standardul *QWERTY* (reprezintă primele cinci litere ale tastaturii), în timp ce Franța folosește *AZERTY*. Alte țări au inclus taste pentru accente și diacritice. Pentru a putea folosi computerul atunci când introduceți date într-o limbă străină, trebuie să schimbați layoutul tastaturii și fontul utilizat. Ambele sunt definite de codepage.

Puteți schimba proprietățile unei tastaturi dacă dați un dublu clic pe iconul keyboard din *Control Panel*.

Cod de control al tipăririi *(Print Control Code)*

Este un caracter special transmis imprimantei cu rolul de a realiza o funcție cum ar fi schimbarea unui font.

Cod de siguranță *(Callback)*

Este un sistem folosit pentru reducerea riscului de conectare a unui utilizator neautorizat atunci când aveți instalată o rețea de tip dial in networking – rețea cu apel de la computer. *Callback* funcționează simplu și eficient. Dumneavoastră folosiți software-ul de comunicație și modemul pentru a apela de la distanță un PC. Introduceți parola. Computerul apelat întrerupe comunicația prin linia telefonică și apelează el, de data aceasta, computerul dumneavoastră. Computerul va folosi pentru apel un număr preselectat.

COM 1

Este numele atribuit primului port serial. Dacă doriți să conectați un modem extern la primul port serial, atunci se numește că l-ați conectat la *COM 1*. Un PC are două porturi seriale: *COM 1* și *COM 2*. Unele PC-uri au mouse-ul conectat la *COM 1*, iar modemul la *COM 2*. În configurarea software-ului de comunicații este necesar să specificați la care port serial este conectat modemul.

Comanda Run

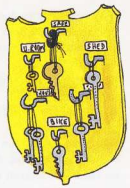
În Windows, această comandă vă permite să introduceți de la tastatură numele programului pe care doriți să îl lansați sau numele comenzii DOS pe care doriți să o execute computerul. Pentru a introduce o comandă, selectați meniul *File/Run* din *Program Manager* al sistemului Windows 3.1x sau meniul *Start/Run* din Windows 95 sau 98.

Comanda Send To

Este o comandă din meniul *File* al aplicațiilor care rulează sub Windows. Este legătura directă către sistemul de e-mail pe care îl aveți instalat pe computer: *Microsoft Exchange*. Dacă alegeți comanda *Send To* din meniu, puteți trimite documentul curent prin e-mail sau prin fax modem. Comanda *Send To* indică faptul că aplicația de e-mail este activă.

Combinație de taste *(Key Combination)*

Este o combinație de două sau mai multe taste. Atunci când aceste taste sunt apăsate simultan se realizează o anumită funcție. De exemplu, apăsarea simultană a tastelor Control și S



salvează fișierul curent din orice program care rulează sub Windows. Alt și F4 va închide aplicația curentă. (v. Scurtătură).

Compatibil *(Compatible)*

Versiune de software sau hardware care va funcționa și cu un alt tip sau versiune de software sau hardware. De exemplu, compania IBM (International Business Machines) a proiectat și a realizat primele PC-uri, dar, acum există pe plan mondial sute de producători de PC-uri care funcționează la fel ca PC-urile produse de IBM.

Compatibil cu tehnologia Plug *(Plug-compatible)*

Se referă la un echipament care poate lucra cu mai multe tipuri de computere dacă acestea au mufa de conectare corespunzătoare. De exemplu, o placă SCSI va funcționa dacă este conectată la un computer cu controller SCSI. Poate funcționa atât pe computere PC cât și pe computere MacIntosh.

Compatibil multisesiune *(Multi-session compatible)*

Este un CD-ROM care poate citi CD-uri foto sau alte discuri care au fost create în mai multe etape. De exemplu, dacă salvați azi pe un PhotoCD o fotografie scanată și mâine salvați alte două fotografii, se poate spune că ați creat un disc multisesiune. Când cumpărați un drive de CD-ROM, asigurați-vă că este compatibil multisesiune.

Compatibil PC

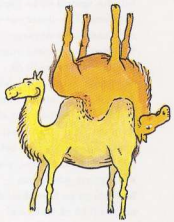
Este un software sau hardware care poate lucra cu un echipament standard compatibil IBM care folosește un procesor Intel și are porturi standard și sloturi de extensie.

Compatibil cu standardul Hayes *(Hayes-compatible)*

Hayes este producătorul modemurilor care permit comunicarea între PC-uri prin linia telefonică. Hayes a standardizat comenzile software care permit computerului să controleze modemul. Acestea mai sunt cunoscute sub denumirea de set de comenzi AT. Înseamnă că orice software de comunicații poate controla aproape orice modem atâta timp cât ambele echipamente sunt compatibile Hayes.

Compatibilitate hardware

Este metoda de proiectare a componentelor hardware ale computerelor astfel încât acestea să fie interschimbabile. Un prim exemplu ar fi PC-ul standard pe care-l folosiți acum. Acesta este produs având la bază un proiect original al firmei IBM. La ora actuală, toate PC-urile sunt compatibile IBM, ceea ce înseamnă că puteți cumpăra o placă de rețea sau un adaptor grafic de la orice producător de PC-uri și să fiți siguri că aceastâ piesă va fi funcțională în ansamblul PC pe care-l folosiți.



Compilator

Este o aplicație software care convertește un program sursă într-o formă care să poată fi înțeleasă de procesorul central (program–obiect). Dacă doriți să creați un software, începeți prin a scrie programul. Adică scrieți liniile de instrucțiuni și proiectați algoritmul de lucru. Rezultatul acestei munci este, apoi, predat compilatorului care produce aplicația finită.

Compliant

Este atunci când o componentă hardware corespunde unui set de standarde alese. De exemplu, dacă doriți să citiți un PhotoCD, trebuie să aveți un CD-ROM compatibil PhotoCD sau CD-ROM XA.

Compresia discului *(Disk Compresion)*

Este o metodă de a mări aparent capacitatea de stocare a hard discului. Se realizează cu ajutorul unui software special care comprimă datele când sunt salvate pe hard disc și le decomprimă atunci când trebuie să fie citite. În Windows 95 și în Windows 98 puteți folosi utilitarul DoubleSpace. Acesta va mări dimensiunea aparentă a hard discului cu până la 50%.

Compresie *(Compresion)*

Este folosită pentru a reduce dimensiunea unui fișier prin codarea datelor introduse. De exemplu, dacă un fișier conține aceleași cinci litere consecutive în mai multe locuri (aceste litere consumă cinci biți din spațiul de pe hard), software-ul de compresie va coda această combinație ca 5A (care va consuma numai doi biți). Software-ul de compresie folosește tot felul de metode de codare pentru a stoca datele astfel încât să ocupe cât mai puțin spațiu pe hard disc. Software-ul este folosit, în mod normal, pentru a comprima datele sau fișierele de pe hard disc, dar nu uitați că vă trebuie și software-ul pentru decomprimarea datelor dacă doriți să le puteți citi din nou.

Computer cu set redus de instrucțiuni – RISC *(Reduced instruction set computer)*

Este un procesor cu un set redus de instrucțiuni. Acest set redus este alcătuit din instrucțiuni simple care pot fi executate rapid. În consecință, programele pentru aceste computere sunt mai complexe deoarece sunt mai greu de scris, dar execuția lor se face cu o viteză mult mai mare.

Computer Palmtop

Este un computer alcătuit din tastatură, ecran și memorie. Este foarte apropae de o agendă electronică evoluată.

Computer personal

(v. PC)

Computer portabil *(Laptop)*

Este un computer cu dimensiuni reduse astfel încât poate să încapă într-o servietă. Un laptop arată ca o servietă mică. În capacul superior se află monitorul și în capacul inferior se află tastatura (care are mai puține taste decât cea a unui desktop), unitatea floppy, hard discul și, eventual, CD-ROM-ul. Bateria de alimentare oferă computerului o autonomie de câteva ore. După expirarea acestui timp, bateria se reîncarcă la rețeaua de alimentare cu curent electric. La ora actuală, cele mai multe PC-uri laptop au ecrane color cu cristale lichide și au o putere de procesare similară cu cea a desktopurilor. Desigur, laptopurile au avantajul de a fi portabile.

Computer Notebook

Este un computer portabil de dimensiuni mici care are o greutate mai redusă decât a unui laptop obișnuit. Are ecran LCD (cu afișaj pe bază de cristale lichide) și o tastatura mai mică decât cea a unui laptop.

Concurent *(Concurrent)*

Este atunci când două sau mai multe funcții sunt îndeplinite simultan. Practic, aceasta înseamnă că un procesor ca 80386 sau mai performant poate rula mai multe programe simultan. Puteți introduce date de la tastatură într-un program de procesare a textelor în timp ce verificați situația stocurilor din CompuServe sau calculați profitul companiei cu ajutorul unei foi de calcul. Acesta este un mod foarte rapid și eficient de a procesa datele în timp util. Pentru a obține rezultatele, computerul realizează treceri rapide de la un program la altul. De exemplu, dacă rulați, să zicem, Word, CompuServe CIM și Excel, atunci software-ul va diviza timpul de reacție al procesorului în secvențe foarte mici pe care le va distribui fiecărui program. Astfel, deși procesorul deservește trei programe, el este destul de rapid pentru ca acestea să ruleze aparent simultan, concurent. Microsoft Windows și Novell DOS 7 au capacitatea de a rula mai multe programe simultan.

Controlat cu mouse-ul *(Mouse-driven)*

Este un software controlat cu mouse-ul mai repede decât prin tipărirea comenzilor de la tastatură.

Conectare directă prin cablu *(Direct cable connection)*

Este un utilitar sau un mic program software care intră gratuit în sistemele Windows 95 și Windows 98. Permite conectarea directă a două computere prin intermediul unui cablu serial (conectat la câte un port serial de la fiecare computer). Cele două computere pot comunica direct între ele și pot tipări la aceeași imprimantă. Această facilitate este foarte utilă dacă aveți un computer desktop și doriți să copiați fișiere pe un laptop. (v. briefcase)

Conector phono sau RCA *(Phono, RCA connector)*

Este o mufă standard utilizată pentru a conecta echipamente audio și video. Mufa tată are un miez central de 1/8 inch. Dacă doriți să conectați o placă de sunet la PC-ul dvs., veți vedea în spatele plăcii două conectoare phono. Acestea vă permit conectarea plăcii direct la combina muzicală.

Conexiune telefonică *(Dial-up connection)*

Acest termen se referă la procesul de conectare a două computere prin intermediul unei linii telefonice. De exemplu, dacă aveți cele mai multe și mai importante fișiere pe computerul de la serviciu, dar, la un moment dat, doriți să lucrați pe computerul de acasă, puteți apela prin telefon computerul de la birou și puteți accesa toate fișierele stocate pe acesta sau vă puteți conecta la rețeaua de la serviciu și puteți trimite mesaje – ca și cum ați fi acolo. Pentru a realiza aceasta, vă trebuie două modemuri, câte unul pe fiecare PC, și software-ul dial-up din Windows 95 sau Windows 98 (instalați opțiunea dial-up din Windows pentru a folosi această caracteristică).

Co

CONFIG.SYS

Este unul dintre fişierele speciale pe care trebuie să le creeze utilizatorul pentru a configura PC-ul şi pentru a încărca driverele speciale. CONFIG.SYS este un fişier stocat în directorul rădăcină al discului de pornire al PC-ului (pe hard disc sau pe discheta sistem). Dacă acest fişier este prezent, atunci comenzile speciale stocate aici sunt executate automat la lansarea sistemului DOS. Celălalt fişier de start up (pornire) este AUTOEXEC.BAT care conţine comenzile obişnuite DOS.

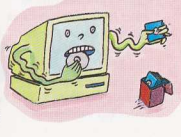
AUTOEXEC.BAT este rulat după CONFIG.SYS. Dacă v-aţi setat deja computerul, probabil aveţi deja un fişier CONFIG.SYS pe discul de boot. Puteţi verifica dacă scrieţi următoarea linie de comandă: DIR C:/CONFIG.SYS. Folosiţi comanda TYPE mai bine decât DIR pentru a vedea comenzile din acest fişier. Atenţie! Nu ştergeţi fişierul CONFIG.SYS existent. Trebuie să evitaţi să faceţi schimbări nepermise în CONFIG.SYS deoarece aceste schimbări pot dăuna funcţionării optime a computerului. Nu este neapărat necesar să aveţi un fişier CONFIG.SYS deoarece, în lipsa acestuia, sistemul îşi va crea singur unul, dar cu caracteristicile standard.

Configurare *(Configure)*

Se referă la particularizarea funcţiilor unui software sau hardware, astfel încât să funcţioneze într-un anumit fel. Puteţi configura Windows astfel încât să afişeze o culoare de fundal diferită de cea standard, sau să folosească un font mai mare astfel încât să fie mai uşor de citit. Dacă instalaţi un nou software, trebuie să parcurgeţi două etape importante: prima este instalarea care creează noul folder şi transpune fişierele de pe dischetele sau CD-ROM-urile kitului de instalare pe hard disc. Odată ce programul este instalat, puteţi să-l configuraţi astfel încât să lucreze după preferinţa dvs. De exemplu, dacă adăugaţi Microsoft Word, trebuie să-i instalaţi şi să-i configuraţi modul de funcţionare. Opţiunile *Tools* şi *Customize* vă permit să schimbaţi icoanele şi meniurile afişate pe ecran. *Tools* şi *Configure* vă permit schimbarea setărilor implicite ale programului.

Consumabile

De îndată ce v-aţi cumpărat computerul şi imprimanta, trebuie să cumpăraţi multe dischete noi pentru computer, hârtie şi toner sau cartuş pentru imprimantă (printer). Acestea sunt consumabilele de care aveţi nevoie. Ele pot să vă coste, în timp, cam tot cât computerul şi imprimanta la un loc. Atunci când alegeţi o imprimantă, aveţi grijă să întrebaţi cât costă consumabilele pentru acel tip de printer. Dacă aţi optat pentru o imprimantă laser, trebuie să ţineţi cont că va trebui să înlocuiţi tonerul (care conţine pudră uscată) după câteva mii de pagini. După câţiva ani de folosire intensă, va trebui să înlocuiţi şi tamburul (piesa folosită pentru compunerea imaginii). Dacă aţi ales o imprimantă înkjet, cheltuielile cu consumabilele şi cu întreţinerea sunt mai mici deoarece trebuie să înlocuiţi numai cartuşul. Există şi un dezavantaj: un cartuş de cerneală durează numai câteva sute de pagini.



Înainte de a cumpăra o nouă imprimantă, vedeţi cât costă un nou cartuş sau un toner şi câte pagini puteţi tipări cu acesta. Dacă apreciaţi că veţi tipări foarte multe pagini, veţi vedea că o imprimantă ieftină este mai costisitoare în timp din cauza consumabilelor scumpe, aşa că nu veţi face nici o economie.

Cont *(Account)*

Dacă vă aflaţi într-o reţea şi dacă folosiţi un sistem de poştă electronică (e-mail), vă trebuie un cont personal. Spre deosebire de contul bancar, acesta are un nume de cont care vă identifică şi o parolă pe care o cunoaşteţi numai dumneavoastră. Contul vă va memora drepturile de acces la părţile reţelei şi va stoca orice mesaj electronic pe care-l veţi primi. Dacă sunteţi client nou al reţelei, va trebui să cereţi administratorului de reţea să vă creeze un cont.

Contabilitate

Unul dintre cele mai populare aplicaţii este automatizarea contabilităţii şi a înregistrărilor contabile. Aceste pachete mimează, practic, metoda tradiţională. Diferenţa este că dosarele şi registrele de carton sunt înlocuite cu dosare, fişiere şi registre electronice. Microsoft Money şi Inuit's Quicken sunt programe care uşurează folosirea conturilor şi producerea rapoartelor profesionale.

Control Panel

Este o colecţie de programe care vă permite configurarea funcţiilor principale ale sistemului Windows. La Windows 3.x, deschideţi grupul *Main* şi daţi un dublu clic pe iconul *Control Panel*. În Windows 95 şi Windows 98, daţi clic pe butoanele *Start/Settings*. În *Control Panel*, veţi găsi icoanuri pentru definirea fonturilor instalate pe computerul dumneavoastră, icoanuri pentru setarea culorii fundalului, a tipului imprimantei instalate, modalitatea de funcţionare a reţelei şi multe alte opţiuni.

Conversie ADC *(Analogue to Digital Conversion – ADC)*

Este un proces electronic special care converteşte un semnal analogic (cum ar fi semnalul sonor de la microfon) într-un semnal digital. Este ca şi cum un semnal analogic ar fi emis de mii de ori în fiecare secundă (proces numit digitizare) şi stocat ca şir de numere.

Convertor analogic digital *(DAC)*

DAC provine de la *Digital to Analogic Converter*. Este un circuit electronic special care este de obicei componentă a unei plăci de sunet şi converteşte un şir de numere în sunete.

Copie hard *(Hard copy)*

Este un document sau o copie a unui fişier stocat pe hard discul computerului.

Copiere

Este operaţia de realizare a unei versiuni identice pentru

un fișier sau paragraf de text. Dacă doriți să copiați un fișier, atunci înseamnă că veți crea un alt fișier identic cu primul (folosind comanda *Copy*). Dacă doriți să copiați numai un paragraf de text, trebuie să-l selectați și apoi să alegeți *Edit/Copy*. Urmează să deplasați cursorul în locul unde doriți să inserați acel paragraf și să dați comenzile următoare în ordine: *Edit/Paste*. Paragraful de text pe care l-ați selectat va fi apoi inserat la locul potrivit.

Cr

Crash

Este fenomenul de blocare a computerului în timp ce lucrați. Crash-ul poate să apară din cauza software-ului. Dar, în principal, crash-ul apare din cauză că PC-ul intră în buclă infinită din cauza bug-urilor din software-ul instalat. Aceasta înseamnă că software-ul are probleme care nu au fost soluționate de producătorul său. Când un PC înregistrează un crash, singurul mod în care se poate rezolva această problemă este să apăsați simultan tastele CTRL+ALT+DEL, sau să folosiți butonul Reset. Din păcate, veți pierde tot ce nu ați salvat. Așa că, pentru a evita aceste neplăceri, trebuie să salvați documentul în lucru cât mai des.

Crop

Este folosit pentru a edita un fișier grafic. Se utilizează când trebuie să tăiați marginile unui desen pentru a-l încadra într-un spațiu delimitat strict sau pentru a înlătura din imagine părțile care nu sunt necesare. Toate programele grafice au un instrument Crop care vă permite să selectați o porțiune din desen și să o inserați cu comanda Paste într-un alt fișier grafic. În cazul unor programe DTP, puteți ajusta dimensiunea unei ferestre care afișează numai o mică parte dintr-o imagine și nu trebuie să schimbați imaginea originală.

Cu

Cuantificare *(Quantize)*

Se folosește pentru a converti un semnal analogic în semnal digital (cu reprezentare numerică) su pentru a prelucra un fișier MIDI și pentru a sincroniza notele într-o melodie, îndepărtând toate erorile.

Culoare *(Colour)*

Orice culoare afișată pe monitor este compusă din trei raze de lumină emise de dispozitive electronice aflate în spatele ecranului. Aceste fascicule de electroni se combină pentru a forma milioane de culori și umbre diferite. Deși monitorul are capacitatea de a reda milioane de culori, performanțele lui depind de performanțele adaptorului grafic care controlează componentele electronice ale monitorului.

Culorile sistemului *(System Colours)*

Reprezintă paleta de 20 de culori folosită de sistemul Windows pentru a colora elementele ecranului: margini ale ecranelor, bare de meniuri și butoane.

Cuplor acustic *(Acoustic coupler)*

Este un tip de modem prevăzut cu ventuze din cauciuc care se fixează pe difuzorul și receptorul unui telefon obișnuit. Acest cuplor convertește datele din PC în sunete pe care le transmite prin rețeaua telefonică la un alt calculator dotat cu modem. Modemurile se conectează direct la priza telefonică și calitatea sunetului care rezultă este mai bună, ceea ce înseamnă că sunt mai fiabile. Un cuplor acustic transmite datele mult mai încet decât un modem, dar este util când vă aflați în călătorie și doriți să transmiteți date de la telefoane publice.

Cuprins *(Table of Contents)*

(1) Pentru un CD, reprezintă datele înscrise la începutul discului. Aceste date au rolul de a specifica numărul pistelor de pe CD precum și poziția și durata acestora. (2) Este pagina de gardă a unei lucrări multimedia - conține lista titlurilor celorlalte pagini care se află pe CD astfel încât utilizatorul să poată opta pentru una sau alta.

Curbe Bezier

Reprezintă curbele geometrice la care forma curbei este definită de cele două capete ale curbei. Capetele curbei sunt numite puncte de control. O curbă Bezier este ca un elastic cu capete fixe și al cărui mijloc poate fi modelat după dorință.

Cursor

Este forma geometrică clipitoare de pe ecran care vă indică locul unde trebuie să tipăriți următorul caracter. Când introduceți date de la tastatură, cursorul arată ca o bară verticală clipitoare. Nu confundați cursorul cu pointerul – săgeata indicatoare. *(v. pointer)*

Cursor de forma I *(I-beam cursor)*

Este un cursor clipitor de forma literei majuscule I. Acesta este folosit ca să indice faptul că puteți edita textul de pe ecran. Dacă folosiți un procesor de texte care rulează sub Windows, indicatorul mouse-ului se transformă în cursor sub formă de I atunci când este poziționat pe câmpul de editare a textului. Cursorul revine la forma de săgeată când se deplasează deasupra zonei de meniuri sau a butoanelor.

D

DAT

Prescurtarea provine de la *Digital Audio Tape*. Aceasta este o casetă mică folosită pentru a înregistra muzică sau fișiere sub formă digitală pe o bandă magnetică. Dacă folosiți o casetă DAT pentru a înregistra muzică, aceasta va avea o calitate comparabilă cu cea a înregistrărilor de pe CD. Casetele DAT sunt folosite de obicei pentru a realiza backup pentru fișiere. Fiecare casetă DAT poate stoca mai mult de 1.3 Gb de date.

Data și ora *(Date - time)*

PC-ul dumneavoastră are în interior o mică baterie care permite stocarea permanentă a datei și a orei curente. Dacă doriți să schimbați aceste date, folosiți *Control Panel*.

Da

Date (Data)

Reprezintă orice colecție de cifre, caractere sau simboluri folosite de computer. Când computerul termină procesarea datelor, el prezintă aceste date sub o formă care poate fi înțeleasă de utilizator.

Dd

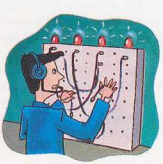
DDE

Este prescurtarea de la *Dynamic Data Exchange*. În Windows este procedeul prin care două programe schimbă date între ele. Cele două programe trebuie să fie active simultan. Unul dintre ele lansează o comandă către sistemul de operare pentru a crea o legătură cu celălalt program. Majoritatea programelor Windows au DDE. Acest sistem nu este vizibil pentru utilizator, dar permite folosirea datelor dintr-un program în altul. De exemplu, puteți folosi DDE într-un procesor de texte pentru a da comandă unei foi de calcul să execute o succesiune de operații. (v. *OLE* și *DLL*)

De

De stânga (Left handed)

Dacă sunteți stângaci, este dificil să folosiți mouse-ul la fel ca toți ceilalți oameni. Aceasta deoarece mouse-ul este proiectat pentru dreptaci. În orice caz, majoritatea mouse-ilor au software de instalare care permite interschimbarea butoanelor. Puteți realiza același lucru folosind și funcțiile din *Settings* din Windows 95.



Deconectare (Log off)

Este operația prin care se deconectează rețeaua pentru ca un utilizator să poată lucra individual. Computerul utilizatorului respectiv rămâne legat fizic în rețea, dar operatorul specifică software-ului de rețea că nu dorește să folosească facilitățile sau resursele rețelei. Deconectarea se poate aplica atât unei rețele locale, cât și unui sistem on-line – de exemplu, *CompuServe* sau *MSN*. În cazul ultimelor două sisteme, deconectarea se face prin închiderea liniei telefonice și a sistemului on-line.

Dedicat (Dedicated)

Se referă la un computer sau la o imprimantă folosite în exclusivitate pentru un job anume. Dacă sunteți într-o rețea, este posibil să realizați că aveți mare nevoie să tipăriți mult la imprimantă sau să stocați multe fișiere. În acest caz, se justifică folosirea unui computer aparte ca și computer dedicat care supraveghează tipărirea la imprimantă sau stocarea fișierelor. Un terminal dedicat va fi folosit numai pentru a controla un singur tip de date - cum ar fi controlul resurselor sau al tipăririi literelor. Nu va fi folosit pentru nimic altceva.

Defilare (Scroll)

Se folosește pentru a deplasa vertical în sus sau în jos cu câte o linie sau pixel textul afișat pe ecran.

Defragmentare (Defragmentation)

Când se salvează un fișier pe hard disc, sistemul de operare nu-l salvează neapărat la locul cel mai potrivit. Dacă hard discul este plin, atunci este posibil ca fișierul să fie salvat pe porțiuni, în diferite locații – unde există loc pe hard disc. Aceasta nu influențează software-ul sau utilizatorul, dar încetinește procesul de inserarea a fișierului. Dacă hard discul dumneavoastră funcționează mai încet decât acum câteva săptămâni, s-ar putea ca el să aibă nevoie de o defragmentare.
Defragmentarea vă va organiza hard discul astfel încât fișierele să fie așezate în ordine.

Delimitare (Delimeter)

Este un caracter care delimitează sfârșitul unei secvențe de date. Cele mai bine cunoscute delimitatoare dintr-o bază de date sunt virgula și *Return*. Virgulele sunt folosite pentru a marca sfârșitul fiecărui câmp, iar sfârșitul fiecărei înregistrări este marcat prin *Return*

Demo

Este o versiune de software care poate demonstra principalele caracteristici ale pachetului software respectiv. Aceste caracteristici principale sunt codate astfel încât ele devin active permanent numai după înregistrarea oficială a pachetului software. De multe ori, puteți chiar lucra cu pachetul software respectiv, dar nu puteți salva fișierul, sau acest fișier va fi activ numai câteva săptămâni.

Densitate (Densitity)

(1) Este gradul de saturație al unei imagini tipărite. Dacă tonerul sau cerneala din cartuș sunt aproape pe terminate, veți constata că imaginile pe care imprimanta le tipărește sunt mai pale decât de obicei. La unele imprimante, puteți ajusta saturația. În caz contrar, trebuie să înlocuiți cartușul sau tonerul.
(2) Este un factor de care depinde cantitatea de date care poate fi stocată pe o dischetă; o dischetă simplă-densitate de 3,5 inch poate stoca 720 Kb de date în timp ce o dischetă dublă-densitate poate stoca 1.44 Mb de date.

Dependent de hardware (Hardware dependent)

Este un program sau o suită de programe software care pot funcționa numai într-o anumită configurație hardware. De exemplu, un software de rețea va rula bine dacă poate detecta adaptorul de rețea montat în computerul dumneavoastră.

Deschis (Open)

(1) Este comanda care trebuie aleasă dintr-un meniu pentru a deschide un fișier și a citi conținutul acestuia. Cele mai multe aplicații Windows citesc un fișier folosind calea *File/Open* din meniu.
(2) Pentru a deschide un folder și pentru a vedea lista de subfoldere stocate în

acesta, deschideți folderul cu un dublu clic.

Desktop

În Windows 95, Desktop este un termen care definește ecranul care apare când pornește Windows. Iconurile, barele de meniu, butonul de *Start* și *Recicle Bin* (Coș de gunoi) se află toate pe Desktop. La început, poate părea ciudat, dar este probabil mai ușor să vi le imaginați ca și cum ar fi așezate pe un birou (Desk) adevărat. Ne putem imagina că pe desk aveți foldere, unele dintre ele deschise (iconuri și ferestre), un coș de gunoi mare și bare de meniu.

Di

Desktop video

Este o combinație de software și hardware suplimentar care permite unui utilizator să editeze imagini video pe PC. Hardware-ul conectează PC-ul la aparatul sau camera video și capturează anumite cadre. Software-ul poate fi utilizat pentru a separa cadrele individuale, pentru a rearanja și adăuga efecte speciale sau titluri.

Desktop virtual (Virtual desktop)

Este o suprafață mai mare decât suprafața fizică a monitorului și conține text, imagini, ferestre, etc. Monitorul se comportă ca o fereastră pe desktop-ul virtual care poate fi derulată pentru a consulta diferitele componente ale acestuia.

Despărțire în silabe și aliniere (Hyphenation and Justification)

Este o caracteristică a majorității procesoarelor de text și a programelor DTP. Această caracteristică are rolul de a alinia textul astfel încât textul să fie aliniat la ambele capete: la stânga și la dreapta. *Hyphen* va despărți un cuvânt mai lung în silabe sau va adăuga spații mici între cuvinte astfel încât cuvintele să umple rândul (*Justification*).

Dezactivat (Offline)

Acest termen se folosește atunci când imprimanta este conectată, dar nu poate primi încă date pentru tipărire. Dacă imprimanta laser pe care o aveți nu mai are hârtie, trece automat pe regimul *offline* până când o alimentați din nou cu hârtie. După aceasta, imprimanta trece automat pe modul *online* și continuă tipărirea.

Digital

Se referă la semnale care sunt reprezentate numeric. De exemplu, o cutie de viteze este un dispozitiv digital deoarece o mașină poate să fie în viteza întâia, a doua, a treia sau în marșarier, dar nu poate fi în viteza "a doua și jumătate". Prin comparație, sistemul analogic reprezintă un semnal a cărui valoare poate varia continuu în timp. De exemplu, când cineva vorbește, undele sonore reprezintă un semnal analogic care variază lin pe măsură ce persoana vorbește. PC-urile lucrează numai cu cifre, deci nu pot lucra direct cu semnale analogice. Pentru a rezolva această problemă, trebuie să montați un convertor analogic-digital în computerul dumneavoastră (convertor A/D). De exemplu, o placă de sunet conține un

convertor analogic-digital pentru a converti semnalul sonor de la microfon în cifre reprezentând volumul. Dacă un computer trebuie să redea un sunet, trebuie să folosească un convertor digital/analogic (D/A), pentru a transforma cifrele în variații ale volumului. (v. Binary, DAC).

Digitizare (Digitise)

Pentru a converti un semnal analogic cum ar fi vorbirea umană, sunetul sau lumina într-o formă numerică care să poată fi procesată de computer. De exemplu, dacă doriți să digitizați vorbirea umană, puteți folosi un convertor analogic-digital pentru a transforma sunetele în serii de cifre care pot fi stocate pe disc pentru a fi utilizate apoi. Dacă digitizați o imagine, puteți folosi o cameră video pentru a converti lumina într-o rețea de puncte, fiecare număr reprezentând strălucirea în acel punct.

Digitizor video (Video digitaser)

Este un circuit de eșantionare de mare viteză care stochează în memorie o imagine TV astfel încât poate fi procesată pe computer.

Dimensiunea eșantionului (Sample size)

Este dimensiunea cuvântului folosit pentru a măsura nivelul unui semnal când este eșantionat. În mod normal, se folosesc fie cuvinte de 8 biți, fie cuvinte de 16 biți. Un cuvânt de 8 biți poate fi un cuvânt cu 256 de nivele separate, iar un cuvânt de 16 biți poate avea 536 nivele și are o capacitate mai mare de a captura detalii.

DIR

Este o comandă DOS care afișează fișierele stocate în directorul curent.

Director (Directory)

În DOS este un sistem de organizare a fișierelor pe un disc magnetic. Un director poate să conțină fișiere sau alte subdirectoare. O modalitate bună de a vă gândi la structura de directori este de a vă imagina un dulap. Dulapul este discul. Fiecare sertar este un director. Dacă deschideți directorul, veți vedea o mulțime de dosare care sunt subdirectoarele. Priviți într-un dosar și veți vedea documentele, adică fișierele.

Director rădăcină (Root directory)

Este directorul principal din care se ramifică toate celelalte directoare. În

sistemele de operare DOS sau în OS/2 și UNIX directorul rădăcină este reprezentat ca un caracter backslash (\).De exemplu, dacă doriți să vă poziționați în directorul rădăcină, veți folosi comanda CD din DOS. Directorul rădăcină reprezintă vârful arborelui de directoare. Când vă deplasați din directorul rădăcină către subdirectoare, dumneavoastră vă deplasați de fapt de-a lungul ramurilor arborelui de directoare.

Disc

Este o piesă din plastic de formă circulară, plană și acoperită cu o substanță magnetică. Suprafața magnetică poate fi magnetizată și poate stoca astfel informații. Un hard disc format din câteva discuri rigide de plastic suprapuse. O dischetă floppy are doar un disc subțire din plastic. Mecanismul de rotire se învârte cu viteză mare, iar datele sunt scrise sau citite de pe disc cu ajutorul unui cap magnetic care folosește un procedeu asemănător cu cel de citire/scriere folosit la o casetă audio sau video.

Disc de pornire (Startup disk)

Se mai numește și dischetă-sistem. Este o dischetă care conține fișierele principale ale sistemului de operare și ale sistemului de configurare. Dacă apare un *disc failure* (cădere de sistem), dischetă-sistem poate fi folosită pentru a porni computerul.

Di

Disc virtual (Silicon or RAM disk)

Este o zonă a memoriei RAM configurată de către un program utilitar pentru a emula o unitate de disc. La datele stocate pe un disc virtual, se poate obține accesul mai rapid decât la datele stocate pe o unitate de disc, dar aceste date sunt șterse ori de câte ori opriți calculatorul sau reîncărcați sistemul de operare.

Disc optic (Optical disk)

Este un disc plan de plastic care poate stoca date sub formă de găurele fine sau proeminențe mici create cu un layer central folosind un inscriptor cu laser. Unele discuri optice pot fi scrise de mai multe ori, iar altele – ca CD-ROM-urile – au datele înscrise din fabrică (ele pot fi citite de multe ori, dar datele se înscriu o dată pentru totdeauna).

Disc sistem

Este o dischetă pe care este stocat software-ul de sistem folosit la pornirea computerului pentru a încărca sistemul de operare. Cele mai multe PC-uri au software-ului de operare stocat pe hard disc.

Disc video (Video disc)

Este un disc optic Read-only care poate stoca până la două ore de date video. Aceste discuri sunt folosite de obicei pentru a stoca un film (ca variantă alternativă la video casete) sau într-un sistem interactiv cu text, video și imagini statice. Pentru utilizarea interactivă, videodiscul poate stoca până la 54.000 de cadre.

Dischetă (Floppy disk)

Este un dispozitiv portabil de stocare a informației pe un disc flexibil și subțire. Suprafața discului este acoperită cu o substanță cu proprietăți magnetice. Informația este stocată pe disc sub formă de serii de semnale magnetice. Dispozitivul care realizează înregistrarea este floppy drive-ul. Discul flexibil este protejat de factorii externi cu ajutorul unei carcase rigide din plastic. Carcasa este prevăzută cu o fereastră prin care se permite înscrierea datelor pe discul flexibil. Există două mărimi standardizate pentru dischete, și anume: discheta mare de 5,25 inci pe care se pot stoca 1,2 Mb de date și discheta de 3,5 inci pe care se pot stoca 1,44 Mb de date. Discheta de 5,25 inci se mai folosește, însă rar.

Dischetă de boot (Boot disk)

Este o dischetă ce conține informația care se încarcă la pornirea unui PC. Instrucțiunile de butare specifică hardware-ului că trebuie să citească sistemul de operare. În mod normal sistemul de operare se află stocat pe hard disc. Puteți folosi de asemenea și o dischetă ca dischetă de boot. Aceasta numai dacă este formatată ca dischetă de sistem sau dischetă de boot.

Disk controller

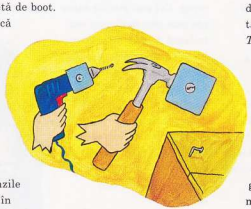
Este un circuit electronic care convertește comenzile date de utilizator în instrucțiuni care controlează drive-urile de disc. La multe PC-uri, controller-ul este poziționat pe circuitul principal al computerului (pe placa de bază) și controlează floppy discul și hard discul. Dacă doriți să adăugați un drive de CD-ROM, veți avea nevoie de un controller special numit SCSI numai pentru drive-ul de CD-ROM.

Disk crash

Apare rar și este foarte posibil să apară atunci când închideți brusc calculatorul. În timpul operațiunilor obișnuite, discurile din componența hard discului sunt rotite de un motor. Capul magnetic folosit la scrierea/citirea datelor pe suprafața discului are două aripioare și parcurge suprafața discului. Dacă loviți computerul, capul magnetic poate sări și poate atinge suprafața discului. Dacă se întâmplă acest lucru, suprafața discului se va zgâria, iar dumneavoastră puteți pierde niște date. În cel mai rău caz puteți distruge hard discul.

Disk Tools

Nu e vorba despre chei și ciocane! *Disc Tools* (Instrumente pentru disc) este un set de programe software care vă ajută să controlați performanțele discului, să le mențineți și să vă asigurați că hard discul stochează date eficient și că funcționează în condiții foarte bune. Dacă veți căuta în folderul *Accessories* din Windows 95 sau Windows 98, veți găsi *Disc Tools*. Aici aveți la dispoziție *Disc Defragmenter* – are rolul de a defragmenta discul și îi va mări viteza de citire a datelor. *Scan Disk* va controla fiecare particică a hard discului și va repara problemele care apar. Ar trebui să rulați ambele programe cam o dată pe lună pentru a preveni apariția problemelor (v. *Defragmentare*).



Dissolve

Este un efect special folosit la programele software de prezentare grafică sau la programele multimedia pentru a atenua o imagine când o alta devine activă. Poate fi folosit și pentru fragmentele de sunet.

Display cu plasmă (Plasma display)

Este ecranul monitorului care folosește proprietățile de electroluminiscență ale unor gaze pentru a afișa text. Acesta este un ecran subțire folosit de obicei la computerele portabile. (comparați cu *LCD*, *TFT*).

Display LCD luminat din fundal (Backlit display)

Ecranele computerelor portabile sunt luminate din interior de o lampă care îmbunătățește contrastul și vizibilitatea imaginilor. Ecranele color mai noi folosesc o metodă diferită

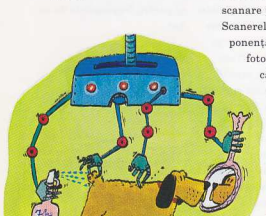
pentru a produce o imagine clară și strălucitoare. Un monitor aflat pe biroul dumneavoastră funcționează exact ca un televizor și folosește un fascicul electronic pentru a ilumina punctele de fosfor foarte fine de pe interiorul sticlei ecranului.

Dispozitiv (Device)

Este un termen vag care se referă la orice circuit electronic. De exemplu: imprimanta este un dispozitiv, iar un port serial este și el tot un dispozitiv.

Dispozitiv de citire pentru CD-uri (CD-ROM)

v. CD.



Dispozitiv de dublare a vitezei de operare (Clock doubler)

Este un cip special care funcționează împreună cu procesorul unității centrale și are rolul de a dubla numărul tacturilor în unitatea de timp, astfel încât dublează efectiv viteza procesorului central.

Dispozitiv de evaluare a sursei de alimentare (Meter/power supply)

În Windows 95 și Windows 98 există un icon în colțul din dreapta barei de stare, (bara care are și butonul de *Start*), ce arată nivelul de încărcare al bateriei laptopului dumneavoastră.

Dispozitiv de redare (Media Player)

Este un utilitar pe care-l primiți gratuit împreună cu Windows. Vă permite să controlați dispozitivele hardware multimedia instalate (inclusiv discurile video sau fișierele multimedia care conțin sunete și efecte video).

Dispozitiv de scanare

Este un dispozitiv care folosește celule fotoelectrice pentru a converti un desen, o fotografie sau un document în date care să poate fi utilizate de computer. Un scanner plan are o suprafață de sticlă pe care trebuie așezată imaginea. Dispozitivul de scanare parcurge imaginea. Scanerele de mână au în componență un rând de celule fotoelectrice care, atunci când scanerul se deplasează deasupra imaginii, se transformă în date.

Dispozitiv de scriere a CD-urilor (CD-ROM XA)

Este o metodă de stocare a datelor pe un disc CD-ROM care permite computerului să citească sunete și imagini sau text înregistrate pe disc.

Dispozitiv driver (Driver device)

v. Driver.

Dispozitiv indicator (Pointing device)

Este un dispozitiv care controlează poziția cursorului pe ecran. Cel mai simplu exemplu este mouse-ul care controlează poziția indicatorului în funcție de cum mutați dumneavoastră mouse-ul. Alte exemple ar fi touchpad-urile. Touchpad-urile sunt dispozitive la care indicatorul se mută pe ecran în funcție de locul unde se poziționează degetul pe un pad sensibil.

Dispozitiv simplu (Simple device)

Este un dispozitiv MCI care nu necesită fișiere de date pentru rulare, așa cum un drive de CD este folosit pentru a reda CD-uri audio.

Dispozitive cu transfer de sarcină (CCD)

CCD este prescurtarea de la *Charge Coupled Device*. Este un mic dispozitiv electronic care are o matrice formată din mii de celule fotoelectrice pe suprafața sa. Componentul CCD este folosit în camerele video, aparatele de fotografiat electronice sau la unele scanerele pentru a detecta o imagine și pentru a transforma în semnale electronice care pot fi procesate de computer.

Dm

DMA

Este prescurtarea de la *Direct Memory Acces* – acces direct la memorie. Descrie o metodă ultrarapidă de acces la conținutul cipurilor de memorie din computerul dumneavoastră. Dacă o placă video trebuie să citească o informație din memoria principală a computerului, trebuie să ceară permisiunea procesorului central. Procesorul central accesează apoi locația de memorie și transmite informațiile înapoi către placa video. În scenariul DMA, placa video preia temporar controlul de la procesorul central și citește direct informațiile din memorie. În primul caz, procesorul trebuie să se oprească din activitate

și să execute comanda primită de la placa video. În cazul al doilea, procesorul poate realiza calculele fără întrerupere. Pe scurt, folosirea DMA înseamnă că datele pot fi trimise mult mai repede și că procesorul central poate realiza calculele într-un timp mai scurt.

Pentru a instala DMA, aveți nevoie de un computer cu conexiuni electronice care creează legături între componente și care poate suporta o placă video performantă.

Do

Document atașat

Este un fișier transmis împreună cu un mesaj prin poșta electronică. De exemplu, puteți avea o foaie de calcul numită ACCOUNTS.XLS pe care puteți să o atașați la e-mailul pe care doriți să-l expediați.

Document compus (Compound document)

Este un document care conține date create de alte aplicații. Dacă veți un procesor de texte, puteți insera imagini din Paint sau cliparturi audio. Rezultatul este un document compus.

Domeniu (Domain)

În Windows 95 și Windows 98 o rețea poate avea mai multe grupuri de utilizatori. Aceste grupuri se numesc domenii și este un mod convenabil de a vă referi la un grup de oameni sau resurse ale unei rețele.

Domeniu public (Public domain - PD)

PD este un software gratuit care nu are restricții de copiere sau distribuire. *PD* nu e prea des întâlnit pentru că ar însemna să nu aibă copyright. Mai des întâlnit este termenul de freeware, la care autorul are copyright, dar permite distribuirea gratuită.

Do

DOS

Acesta era sistemul de operare standard folosit înainte de apariția sistemului Windows. În principal, DOS este doar un software care administrează modul de stocare al fișierelor pe disc. Ține evidența locațiilor fișierelor, a dimensiunii lor și a modalității lor de creare. Furnizează de asemenea funcțiile pentru dată și oră împreună cu posibilitatea de a lansa și alte programe software. DOS este controlat prin intermediul liniilor de comandă. Aceasta înseamnă că trebuie să tipăriți de la tastatură comanda formată din cuvinte pentru a realiza o funcție. De exemplu, dacă doriți să vedeți fișierele stocate pe un disc, trebuie să tipăriți DIR (prescurtarea de la directory). DOS este flexibil și rapid, dar este dificil de înțeles pentru începători deoarece nu este prea prietenos. Windows modifică aceste date prin înlocuirea interfeței cu linii de comandă cu o interfață grafică cu utilizatorul. În Windows, singurul lucru pe care trebuie să-l faceți este să dați clic cu mouse-ul pe diverse icoruri. Nu mai e nevoie să învățați pe dinafară comenzile. (v. MS-DOS).

Dp

DPI (Dots per inci)

Este numărul de puncte pe care le poate tipări o imprimantă pe un inci. Cu cât se tipăresc mai multe puncte pe inci, cu atât trebuie să fie mai mică dimensiunea punctelor. Aceasta înseamnă că imprimanta este capabilă să producă pagini în care textul și imaginile sunt tipărite mai clar și mai precis. O imprimantă laser poate tipări în mod normal 300 de puncte per inci, atât pe verticală, cât și pe orizontală.

Unele imprimante bublejet pot tipări 360 de puncte per inci pe orizontală, dar numai 200 de puncte per inci pe verticală. Imprimantele laser de mare rezoluție folosesc o mulțime de tehnici pentru a mări numărul aparent de puncte per inci. Pentru un tipar de cea mai bună calitate, alegeți o imprimantă cu rezoluția de 600 dots per inci. Unele imprimante laser tipăresc punctele foarte fine în intervalul dintre punctele mari pentru a atenua marginile.

Dr

Drive

Este unitatea mecanică care conține un disc pe care se pot stoca date. Drive-ul poate fi unitatea de dischetă (floppy), unitatea de CD-ROM sau hard discul. Drive-ul este coordonat de controller. Are un motor care rotește discul și un cap de acces care se poziționează deasupra discului. La unitatea de dischetă sau la hard disc capul de acces are rolul de a citi sau de a scrie datele pe suprafața discului. La unitatea de CD-ROM capul de acces folosește o rază laser pentru a citi informațiile gravate pe suprafața discului.

Drive cu viteză dublă (Double-speed drive)

Aceste termen se referă la drive-ul de CD-ROM care rotește discul de două ori mai repede. Avantajul acestui tip de drive este că datele pot fi citite de pe disc de două ori mai repede. Prin această tehnică se mărea de două ori viteza de răspuns a CD-ROM-urilor multimedia, iar programele se încarcă mai repede. De fapt, drive-urile CD-ROM double-speed reprezintă un standard care nu se mai folosește acum.

Drive de rețea (Network drive)

Este un drive pe care îl puteți accesa, dar este localizat fizic pe un alt PC din rețea. La Windows el apare ca un drive suplimentar.

Drive Quad-speed (CD-ROM 4x)

Este un CD-ROM drive care rotește discul cu o viteză de patru ori mai mare decât unul single-drive. CD-ROM-ul quad-speed citește datele cu o viteză de 600Kbps și are un timp de răspuns mai scurt. Un timp de răspuns scurt înseamnă că vă puteți poziționa mai repede oriunde pe suprafața discului. CD-ROM-urile 4x au fost demult depășite. Acum au apărut deja CD-ROM-urile cu 40x.

Driver

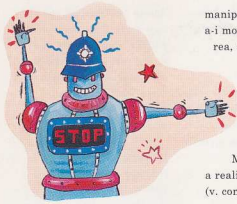
Este un program software special care se interpune între Windows și un echipament periferic – are rolul de a traduce instrucțiunile Windows într-o formă pe care poate să o înțeleagă echipamentul periferic. În DOS – înainte de apariția sistemului Windows 95 – toate driverele erau încărcate la prima deschidere a PC-ului. Toate aceste drivere erau scrise în fișierul CONFIG.SYS. În Windows sunt incluse o mulțime de drivere, cu toate că unele dintre ele tot trebuie încărcate din CONFIG.SYS. Acesta este motivul pentru care ecranul dumneavoastră pâlpâie când se trece de la modul text la cel grafic atunci când deschideți PC-ul și încarcă Windows 95 sau Windows 98 pentru prima oară.

Driver de imprimantă (Printer driver)

Este un program care specifică Windows-ului cum să controleze imprimanta. O imprimantă PostScript – cum ar fi o imprimantă HP LaserJet – trebuie să primească datele sub formă de instrucțiuni PostScript, pe câtă vreme o imprimantă cu jet de cerneală trebuie să primească datele sub formă de instrucțiuni care specifică modul cum se tipărește câte un rând de fiecare dată. Aceste diferențe sunt traduse de driverul imprimantei care se interpune între Windows și imprimantă. Windows are drivere potrivite pentru majoritatea imprimantelor. Dar, dacă se produce o nouă imprimantă, trebuie să vă asigurați că ea este livrată împreună cu driverul respectiv pentru Windows. Dacă nu aveți acest driver, nu veți putea să tipăriți. Excepția de la regulă o constituie imprimantele care emulează alte imprimante. Toate imprimantele PostScript folosesc cam aceleași drivere PostScript.

Driver de mouse

Este un software special care convertește mișcarea mouse-ului în semnale de poziție care specifică sistemului Windows care este noua locație a cursorului mouse-ului pe ecran.



manipularea textului pentru a-i modifica mărimea, culoarea, corpul literei, distanța între rânduri și alinierea.

Dublarea spațiului (Doublespace)

Este un software din MS-DOS 6 folosit pentru a realiza compresia discului. (v. compresia discului)

Dublu clic

Este termenul folosit pentru a desemna un clic pe butonul mouse-ului de două ori la interval scurt de timp. În multe programe executarea unui dublu clic extinde acțiunea care rezultă din executarea unui singur clic; de exemplu, un dublu clic oriunde pe un cuvânt selectează întregul cuvânt, nu numai un caracter. Executarea unui dublu clic este folosită de asemenea ca să inițieze o acțiune. De exemplu, într-o listă de fișiere, un dublu clic pe numele unui fișier selectează și deschide fișierul.

Ds

DSP (Digital Signal Processing)

Procesare digitală a semnalului. Este un dispozitiv electronic special care are rolul de a realiza calculele de transformare a semnalelor digitale convertite dintr-un semnal analogic – cum ar fi vocea umană, sunetul sau semnalele video. Aceste dispozitive sunt folosite de obicei pentru a crea efecte speciale pentru multimedia sau pentru plăci audio ori pentru a intensifica semnalele video sau audio.

DTP (Desktop publishing)

Înseamnă tehnoredactarea computerizată. Este un software special pentru crearea designului, a layout-ului pentru tipărirea documentelor, a cărților și a revistelor. Programele DTP vă permit să vă alegeți mărimea și forma paginii, poziția fragmentelor de text, a imaginilor și pentru unei imprimante laser are o durată medie de viață de aproximativ 5.000 de pagini.

Dv

DVI

Este prescurtarea de la *Digital Video Interactive*. Este un set de standarde care definește modul în care se compresează și se stochează pe un disc fișierele video și audio. Specifică și modul în care se decompresează acestea și cum sunt afișate în timp real.

E

Ecran (Screen)

(1) Este un dispozitiv care are capacitatea de a afișa o imagine. (2) Sunt grădirile formate din linii și puncte situate între camera video și opera de artă. Au ca efect divizarea imaginii în puncte mici, compunând imaginea care urmează a fi tipărită.

Ecran de startup (Startup screen)

Este textul sau imaginea grafica afișată pe ecran la lansarea unui program sau a unei aplicații multimedia. În mod normal pe ecran se afișează numele produsului, sigla sa și informațiile principale privind drepturile autor și de difuzare. Acest ecran este afișat numai pentru câteva secunde. După aceea, apare ecranul principalal aplicației.

Ecran TFT

Este un display cu matrice activă. Ecranele *TFT* sunt folosite la calculatoarele portabile cu afișaj pe bază de cristale lichide (LCD) color în care fiecare dintre pixelii ecranului este comandat de propriul lui tranzistor. Ecranele *TFT* pot afișa zeci de mii de culori diferite. Ecranele *TFT* oferă o rezoluție, un contrast și o frecvență de cadre mai mare decât monitoarele cu matrice pasivă care sunt mai ieftine.

Ecran LCD (Liquid Cristal Display)

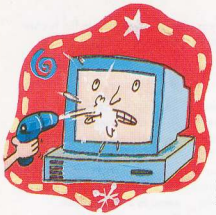
La computerele portabile nu există loc pentru un monitor voluminos. De aceea, la laptopuri se folosește un monitor LCD (afișaj pe bază de cristale lichide). Există trei tipuri de monitoare LCD: monocrome, monitoare color de tip *DSTN* (*Double Super Twisted Nematic*) și monitoare color de tip *TFT* (*Thin Film Tranzistor*). Ecranele monocrome au o sursă cu consum redus de curent pentru iluminarea ecranului. Acest tip de monitor este cel mai ieftin de pe piață la ora actuală și are un afișaj de calitate destul de bună. Monitoarele *DSTN* sunt mai ieftine, dar nu au o calitate atât de bună a afișajului ca monitoarele *TFT*. Monitoarele *TFT* sunt de obicei mai luminoase și mai precise decât monitoarele pentru PC-urile desktop.

Ecran plat (Flat screen)

Monitoarele din generațiile mai vechi au ecranul convex. Această caracteristică avea ca efect o imagine afișată distorsionată către margini – aceste probleme erau evidente în special atunci când doreați să afișați linii sau desene pe ecran dumneavoastră. Pentru a realiza o imagine precisă, mai clară monitoarele sunt fabricate la ora actuală cu ecranul plat. Acest lucru nu este așa ușor de făcut cum pare deoarece necesită echipamente speciale de fabricare a sticlei monitorului și a dispozitivelor electronice. Dacă doriți să vizualizați grafice sau desene pe ecran, alegerea optimă este un ecran plat.

Durata de tipărire (Print life)

Este numărul de caractere pe care le poate tipări o componentă până la înlocuirea sa (adică pe parcursul duratei sale de viață). De exemplu, tonerul



Ec

Ecran Splash

Este ecranul afișat inițial pentru câteva secunde la lansarea unui program. *Ecranul splash* afișează de obicei sigla produsului și câteva informații despre drepturile de autor și drepturile de difuzare.

Ed

Editor de imagine

Este un software care vă permite editarea, modificarea sau adăugarea unor elemente unei imagini. Majoritatea designerilor profesioniști folosesc programe de editare a imaginii pentru a curăța pete de praf și scame de pe o fotografie scanată. Windows are un editor propriu de imagine numit Paint. Acesta poate fi găsit în folderul *Accessories*.

Ef

Efect Jitter

Este o eroare de afișare a monitorului care cauzează deplasări mici, dar supărătoare, ale caracterelor.

Eg

EGA

Este prescurtarea de la *Enhanced Graphics Adaptor* (adaptor grafic de capacitate mare). Este un standard video pentru grafică în culori care a fost folosit pe scară largă și care nu se mai folosește la ora actuală. *EGA* putea să afișeze imagini cu rezoluție mai mică decât 640 x 350 pixeli. Acest standard a fost înlocuit de standardul *VGA*.

Ei

EISA

Este prescurtarea de la *Electronics Industry Standards Association* – Asociația pentru standarde din industria electronică. Un grup de producători de computere au definit o nouă magistrală de transmisie pentru PC-uri. Această magistrală se numește *EISA* și este opusa magistralei *MCA* create de IBM. Ambele magistrale permit plăcilor de extensie să preia controlul PC-ului și, astfel, să-i mărească viteza de operare. Majoritatea PC-urilor au magistrală de extensie *ISA* care permite transferul de date pe 16 biți. *EISA* și *MCA* permit transferul de date pe 32 de biți. Marele avantaj pe care-l are *EISA* față de *MCA* este că mai poate folosi plăcile vechi de extensie *ISA*. Magistrala *MCA* lucrează numai cu plăci *MCA* (v. *ISA* și *MCA*).

Em

Emulare de imprimantă (Printer emulation)

Acest termen se referă la acea imprimantă care este capabilă să interpreteze setul standard de comenzi folosit pentru comandarea altei imprimante.

En

Energy star

Uneori vedeți pe ecranul unor monitoare simbolul *Energy Star*. Aceasta înseamnă că produsul respectiv este proiectat astfel încât să economisească energie electrică atunci când se află în funcțiune, dar nu este folosit un timp. Multe computere opresc drive-urile după cinci minute de inactivitate pentru a economisi energia electrică.

Er

Eroare (Bug)

Este o eroare care apare într-un program și care semnalează faptul că acesta nu funcționează corespunzător. (v. versiune *Beta*).

Erori în program (Errors - in a program)

Acestea se mai numesc și *buguri* și reprezintă greșeli care nu au fost corectate de proiectantul software-ului respectiv. Într-un program destinat comercializării ar trebui să fie foarte puține erori. Dacă primiți un mesaj ciudat, dați un telefon dealerului de la care ați cumpărat acel program software și veți primi lămuriri suplimentare. Vă va spune dacă este vorba de un *bug* sau de o greșeală de operare. Companiile de software creează programe speciale pentru a corecta anumite *buguri* sau erori din programe. Aceste programe sunt gratuite pentru cei care au achiziționat pachetul software respectiv.

Eș

Eșantion (Sample)

Este unitatea de măsură a unui semnal la un moment dat. Noțiunea de eșantion este folosită pentru a descrie activitatea unei plăci de sunet care convertește un sunet sau un zgomot într-o formă potrivită pentru a fi stocată pe un disc magnetic.

Et

Ethernet

Este un standard de cablare folosit pentru rețelele de calculatoare. *Ethernet* definește tipul cablului, semnalul și limbajul folosite la conectarea mai multor calculatoare. Este cel mai utilizat standard pentru a crea o rețea de birou. Celelalte standarde sunt *Token Ring* și *ARCnet*.

Etichetă (Label)

Există două feluri de a eticheta o dischetă. Primul este de a lipi o etichetă de hârtie pe dischetă. Cel de-al doilea este de a da dischetei o etichetă electronică. Aceasta din urmă se numește etichetă de volum. În cazul în care doriți să faceți o scurtă descriere a dischetei, această descriere va apărea în fereastra *My Computer*; evidențiați iconul prin care este reprezentată dischetă, selectați fereastra sa de *Properties* (Proprietăți) și tipăriți noul nume.

Ev

Eveniment (Event)

Se referă la orice activitate care apare în sistem. Poate că sună ciudat, dar sistemul Windows se bazează pe răspunsul la evenimente. De exemplu, dacă dați un clic pe butonul mouse-ului, se generează un eveniment de apăsare și apoi de eliberare a butonului de mouse. Dacă apăsați o tastă, se generează un eveniment de apăsarea a tastei și așa mai departe. Fiecare astfel de acțiune determină un rezultat.

Ex

Execuția mai multor taskuri (Multi-tasking)

Se referă la capacitatea sistemului Windows de a rula mai multe programe în același timp. „Șmecheria" constă în faptul că Windows comută programele atât de rapid între ele, încât vă dă impresia că ele rulează în paralel.

Export

Se folosește pentru a converti un fișier din formatul său inițial în alt format care să poată fi citit de un alt program. De exemplu, în cazul în care ați scris o scrisoare în Microsoft Word și doriți să o dați unui prieten care folosește Word Perfect sub Windows, trebuie să exportați fișierul creat de Word într-un format Word Perfect cu ajutorul opțiunii *File/Save As* din Word.

Extensia .SND

Este o extensie a numelui unui fișier. Este folosită pentru a arăta faptul că acest fișier conține sunete digitizate. (v. *WAV*).

Extensie

Reprezintă codul format din trei litere care se află la sfârșitul denumirii unui fișier. Acest cod indică tipul sau formatul fișierului. De exemplu, numele unui fișier DOS poate fi *„Scrisoare1"* cu extensia *.doc*, adică: *Scrisoare1*.doc. În denumire apare un punct care are rolul de a separa cele două părți ale numelui. Extensia de trei litere (*.doc*) indică faptul că acest fișier este un document. Similar, *.bmp* reprezintă extensia pentru un fișier bitmap, *.exe* reprezintă extensia pentru un executabil și așa mai departe. În DOS și în Windows 3.1x lungimea numelui fișierului nu poate depăși 11 caractere. Ținând cont că extensia ocupă trei litere, rămân numai opt caractere prin care se poate denumi un fișier. În Windows 95 și Windows 98 această caracteristică a fost schimbată.

Extinderea memoriei (Memory expansion)

Este acțiunea de suplimentare a memoriei unui computer cu unul sau mai multe chipuri de memorie. PC-ul dumneavoastră are nevoie de memorie pentru a rula programe software, iar Windows are nevoie de cât mai multă memorie – cel puțin 16Mb.

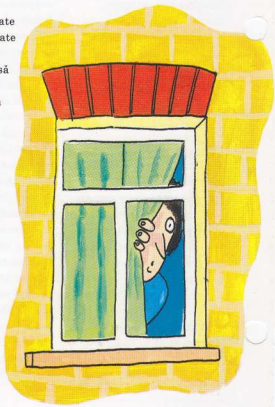
F

Factor de intrețesere (Interleave factor)

Este metoda de configurare a hard-discului dumneavoastră. Nu va trebui să setați prea des acest factor, deoarece aceasta se realizează automat prin intermediul softwarelui de setare a discului.

Fax

PC-ul dumneavoastră poate trimite sau primi faxuri exact ca un fax de birou obișnuit. Pentru a realiza aceste operații, aveți nevoie de un modem special care să lucreze cu date specifice. Dacă doriți să transmiteți foi pe care ați realizat schițe sau notițe de mână, veți mai avea nevoie și de un scanner. În acest fel scrisorile și desenele pe care le-ați creat pe PC-ul dumneavoastră pot fi trimise direct prin fax-modem. Dacă aveți un modem care poate transmite și poate primi faxuri, atunci trebuie să știți că el este controlabil prin intermediul sistemului Windows. Atât Windows 3.1 cât și Windows 95 sau Windows 98 pot transmite sau primi faxuri. Dacă PC-ul dumneavoastră primește un fax, îl stochează ca imagine, care poate fi apoi vizualizată pe ecran și tipărită la imprimantă. Există mai multe posibilități de a trimite un fax cu ajutorul fax-modemului. Cel mai simplu mod este de a selecta fax-modemul ca imprimantă. Dacă doriți să trimiteți cuiva o scrisoare prin fax, tastați cuvintele cu ajutorul procesorului de texte și apoi selectați *File* și după aceea *Print*. Veți vedea că în lista de opțiuni se află atât imprimanta obișnuită, cât și fax-modemul. Alegeți fax-modemul și veți fi rugați să scrieți numărul de fax la care doriți să-l trimiteți.



Fe

Fereastră (Window)

(1) Acest termen se referă la acea secțiune a ecranului care este folosită pentru a afișa informații speciale care pot fi selectate și privite pe ecran în orice moment. Fereastra este afișată peste informațiile deja afișate pe ecran. (2) Acea parte a documentului care este afișată pe ecran atunci când porniți o aplicație.

Fereastră activă (Active Window)

Este secțiunea ecranului folosită în mod curent. În Microsoft Windows fereastra activă se află în fața oricărei alte ferestre și are bara de titlu (este poziționată în partea superioară a ferestrei) colorată în albastru. Ferestrele care sunt afișate pe ecran, însă nu sunt active au barele de titlu de culoare albă.

Fe

Fereastră-copil (Child)

Este o fereastră mică afișată în fereastra principală. De exemplu, dacă doriți să schimbați un font, opțiunile pe care le aveți la dispoziție sunt afișate într-o *fereastră-copil*.

Fereastră Pop-Up (Pop-Up Window)

Este o fereastră care poate fi afișată pe ecran în orice moment, indiferent de ce se află

deja pe ecran. Când o fereastră este închisă, apare ecranul original. Aceste ferestre se folosesc pentru a afișa mesajele de avertizare ori de confirmare a unei alegeri făcute. De exemplu, în caz că doriți să salvați un fișier cu un nume identic cu numele unui fișier deja existent, veți vedea o fereastră *pop-up* care vă întreabă dacă doriți să scrieți noul fișier peste cel existent deja ori dacă nu ați dori să-i dați noului fișier o altă denumire. Aceste ferestre *pop-up* se numesc, de regulă, *casete de dialog*.

Fereastră Query (Query Window)

Este fereastra care apare în momentul în care există o eroare de orice fel (de operare sau de program). În fereastră va apărea un mesaj care vă întreabă ce măsuri doriți să luați. Celălalt sens este de fereastră care are afișate câmpuri pe care le puteți completa pentru a realiza o bază de date.

Ferestre în cascade (Cascading Windows)

Este o metodă de aranjare a unei suite de ferestre pe ecranul monitorului. Metoda de aranjare constă în a le poziționa astfel încât să se suprapună una peste cealaltă astfel încât să fie vizibilă numai bara de titlu a ferestrei. Acesta este un mod de afișate foarte eficient dacă dorim să afișăm multe ferestre simultan. Alternativa pe care o are această metodă este de a acoperi ferestrele. Fiecare fereastră este afișată în spatele celei care urmează, fără a se vedea nici un colț din acesta din urmă.

Fi

Fișier EXE

EXE este extensia care indică faptul că acel fișier poate fi rulat și lansat. Dacă alegeți fereastra DOS din Windows sau dacă vă aflați deja în DOS, tipăriți de la tastatură *DIR* și veți vedea pe ecranul monitorului toate numele fișierelor stocate în directorul curent de pe hard discul dumneavoastră. La dreapta denumirii fișierului se află un grup de trei litere. Acest grup poartă numele de extensie a fișierului și are rolul de a descrie felul acestuia. Iată câteva exemple: *DOC* vine de la *Document*, *WAV* vine de la *Wave*, adică fișier de sunet, *EXE* vine de la *executabil* – un fișier program care poate fi lansat. Pentru a lansa un fișier cu extensia *EXE*, nu trebuie decât să-i tipăriți numele de la tastatură – nu mai trebuie să scrieți și sufixul *EXE* – și să apăsați tasta *Enter (Return)*.

Fișier GIF

GIF este prescurtarea de la *Graphics Interface Format* (cu interfață grafică). Este formatul de fișier folosit pentru stocarea imaginilor și a fișierelor grafice *bitmap*. Inițial a fost creat pentru sistemul *CompuServe on-line*, dar acum a devenit unul dintre cele mai folosite formate pentru imaginile de pe Internet.

Fișier PCX

Este metoda de stocare a unui fișier grafic. Acest standard este folosit pe scară largă și este o metodă bună de a transporta fișierul grafic între programele de desenare.

Fișier audio

Este un fișier care conține sunete digitizate. În Windows fișierele audio au de obicei extensia *.WAV* și sunt redate sau înregistrate cu ajutorul utilitarului *Sound Recorder* din *Accessories*.

Fișier bibliotecă DLL (Dynamic Link Library)

Un *DLL* este un fișier stocat pe disc. Acest fișier este încărcat numai atunci când este necesar. Aceasta înseamnă că nu este încărcat în memorie când nu este folosit; fișierul *DLL* este stocat pe disc și este apelat atunci când este nevoie. Aplicațiile mari – de tipul procesoarelor de texte complexe – pot folosi chiar mai multe fișiere *DLL: corectorul ortografic*, un *DLL* pentru a realiza tipărirea unei scrisori și un al treilea pentru formatarea textului. Fișierele *DLL* au o extensie de trei litere (. *DLL*). Windows utilizează fișierele *DLL* pentru a realiza operații mai rar folosite. Windows își stochează fișierele *DLL* în subdirectorul *System*.

Fișier de backup (Backup agent)

Windows are un utilitar care creează automat și periodic copii de rezervă pentru fișiere sau foldere. Dați clic pe *Start* și apoi pe *Programs* și *Applications* și veți vedea *backup agent*-ul.

Fișier de comenzi de conectare (Login script)

Reprezintă o serie de instrucțiuni rulate automat atunci când vă conectați la o rețea de computere. De exemplu, când vă conectați dimineața la rețeaua de computere de la serviciu, prin tipărirea numelui și a parolei dumneavoastră, fișierul *Login Script* vă poate aminti o informație importantă sau vă poate spune pur și simplu „Bună dimineața!".

Fișier de film (Movie file)

Este un fișier stocat de disc și conține o serie de imagini ce compun un clip video sau o animație.

Fişier de sunet (Sound file)
Este un fişier stocat pe disc şi conţine date sonore. Aceste date pot fi sunete analogice digitizate sau informaţii pentru un instrument *MIDI*.

Fişier grafic (Graphics file)
Este un fişier care conţine date referitoare la o imagine.

Fişier MIDI
Este un fişier stocat pe hard discul PC-ului dumneavoastră şi conţine note muzicale şi informaţii referitoare la sunete care pot fi trimise prin intermediul interfeţei *MIDI* către un instrument muzical. Fişierele *MIDI* pot conţine atât informaţii care descriu tipul sunetului reprodus, cât şi notele muzicale. Este folosit de exemplu pentru a indica sintetizatorului că trebuie să emită sunete corespunzătoare unei trompete sau unui pian.

Fişier permanent de memorie virtuală (Permanent swap file)
Este un fişier stocat pe hard discul computerului dumneavoastră. Este constituit din sectoare apropiate de disc folosite pentru a stoca datele temporare în memoria virtuală folosită de Windows. Dacă folosiţi mai multe programe simultan, Windows va folosi memoria virtuală pentru a stoca programele care nu mai încap în cipurile de memorie RAM reală ale PC-ului dumneavoastră. Windows are fişiere de *swap* permanente şi temporare. Puteţi schimba dimensiunea şi tipul fişierului din temporar în permanent folosind *Control Panel* din Windows. Selectaţi apoi opţiunea *Enhanced/Virtual Memory*. Un fişier de *swap* permanent este mai rapid decât unul temporar, dar ocupă mult spaţiu pe disc. Un fişier de *swap* temporar se şterge automat după ce este folosit. Această caracteristică este importantă dacă aveţi un spaţiu limitat pe hard disc. Dacă măriţi dimensiunea fişierului permanent de *swap*, veţi obţine o creştere a vitezei de operare a sistemului Windows. Să aveţi grijă dacă fişierul de *swap* devine prea mare, puteţi micşora viteza de operare a sistemului Windows fiindcă acesta va consuma prea mult timp să administreze acest fişier. E de preferat să folosiţi setările pe care le recomandă Windows deoarece calculează dimensiunea optimă a fişierului pe baza dimensiunii hard discului şi a cantităţii de RAM instalate.

Fişier PIF
PIF este prescurtarea de la *Program information file* – Fişier cu informaţii despre un program. Este un fişier disponibil pentru programele de aplicaţie non-Windows care comunică sistemului Windows cum să le ruleze. Microsoft Windows 95 poate rula aplicaţii DOS chiar şi fără un fişier *PIF*.

Fişier de sunet de tip WAVE sau WAV
Este o metodă standard folosită de Microsoft Windows pentru stocarea unui semnal analogic în formă digitală.

Fişier sursă (Source file)
În Windows, reprezintă fişierul care conţine datele referitoare la un obiect *OLE*. De exemplu, în cazul în care aveţi un obiect *OLE* cu o legătură într-o foaie de calcul, atunci fişierul creat de foaia de calcul este sursa fişierului (*v. OLE*).

Fişier de memorie virtuală (Swap file)
În Microsoft Windows 3.1 este un fişier mare, ascuns, folosit la stocarea instrucţiunilor de program şi a datelor care nu au loc în memoria cu acces aleatoriu – RAM.

Fişier text (Text file)
Este un fişier de pe disc care conţine mai mult text decât grafică sau date.

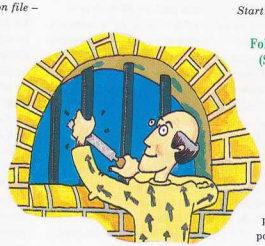
Fişiere ascunse (Hidden files)
Computerul dumneavoastră are o gamă întreagă de fişiere importante pe care probabil că nici nu le-aţi văzut. Dacă aţi dori să vedeţi aceste fişiere cu *Explorer* sau folosind comanda *DIR* din DOS, sistemul de operare nu vi le va arăta. Acestea sunt fişiere care au un indicator special setat astfel încât să nu fie afişate şi să nu poată fi uşor şterse. Dacă doriţi să vedeţi aceste fişiere, folosiţi comanda *Attrib*.

Fişiere pierdute (Lost files)
Dacă pierdeţi un fişier sau dacă uitaţi unde l-aţi stocat pe hard disc, folosiţi comanda *Find* din Windows 95 sau Windows 98 apăsând butonul *Start* din bara de meniuri.

Fo

Focalizare (Focus)
Este termenul folosit pentru a defini acţiunea de calibrare a monitorului. Setarea parametrilor se face astfel încât imaginea afişată pe ecran să fie clară.
Cel de-al doilea sens al termenului de focalizare se referă la o fereastră sau un câmp pregătit pentru a primi comanda utilizatorului. De exemplu, dacă într-o fereastră sunt afişate mai multe casete de verificare, atunci când treceţi dintr-o casetă în alta folosind tasta *Tab* sau mouse-ul, această casetă de verificare va fi cea focalizată, iar comenzile dumneavoastră vor controla numai această casetă şi nu pe celelalte.

Folder cu fonturi (Fonts folder)
Reprezintă folderul cu toate fonturile instalate pe computerul dumneavoastră. Sunt toate acele fonturi care pot fi afişate, tipărite sau stocate în *Fonts folder*. Atunci când doriţi să adăugaţi un font nou ori vreţi să vizualizaţi fonturile existente daţi clic pe *Start/Settings/Fonts*.



Folder de Startup (Startup Folder)
Este un folder special care se găseşte pe hard discul computerului dumneavoastră. Acest folder conţine sistemul de operare şi fişierele de configurare ale sistemului care, în caz de căderea a sistemului, pot fi folosite pentru a porni computerul.

Fo

Folder Părinte (Parent folder)

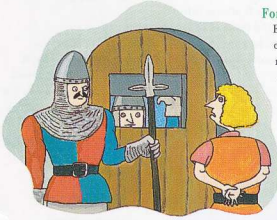
Este un folder care are în componență subfoldere.

Folder partajat (Shared folder)

În cazul în care PC-ul dumneavoastră este conectat la rețea, puteți crea un folder care să fie folosit și de alți utilizatori din rețea. Atunci când doriți să folosiți în comun un folder, dați un clic pe iconul acestuia și apoi dați un clic pe butonul drept al mouse-ului. Selectați opțiunea *Properties* din meniu și alegeți *Sharing*. O dată ce ați stabilit că un folder urmează să fie folosit de mai mulți membri ai rețelei, iconul folderului se modifică astfel încât acesta va apărea cu o codiță – care are rolul de a vă aminti că și alți utilizatori din rețea au acces la acest folder.

Folder

În termenii lui Windows 95 și Windows 98, folder este similar cu termenul de director folosit de DOS. Un folder poate conține fișiere sau alte foldere.



Font

Este un set de corpuri de literă cu aceleași caractere. De exemplu, etichetele Windows sunt afișate cu fontul numit *Helvetica* sau *Arial*. Aceste corpuri de literă nu au *serife* (liniuțe de la terminațiile literelor). Windows are fonturi *TrueType* care pot fi tipărite și afișate pe ecran la aproape orice mărime, iar fonturile de imprimantă pot fi tipărite la dimensiuni predefinite (v. *Download*).

Fonturi bitmap

Este un corp de literă sau un font la care forma fiecărui caracter este definită de o rețea de puncte. *Fonturile bitmap* sunt foarte bune pentru imprimantă, dar au o dimensiune fixă. Dacă măriți dimensiunea fonturilor veți vedea și punctele mărite, iar literele vor apărea distorsionate. Pentru a ocoli acest obstacol, s-au creat *fonturile outline*.

Font Courier

Este unul dintre fonturile sau corpurile de literă incluse în Windows. Acest font există în memoria aproape oricărei imprimante. Arată ca și corpul de literă al mașinii de scris și este un font cu grosime fixă (numită *font monospațiat)*, astfel încât fiecare caracter are aceeași lățime. Aceasta înseamnă că el este foarte avantajos de folosit pentru tabele și hărți deoarece atunci când aveți coloane de numere, acestea se vor alinia foarte îngrijit. Sunt sute de astfel de corpuri de litere și toate au denumiri diferite.

Font de ecran

Corpul de literă și mărimea fontului sunt folosite pentru afișarea textului pe ecran. Windows folosește un font pentru a afișa numele tuturor fișierelor, folderelor și titlurilor ferestrelor. Puteți schimba setarea acestui font din *Control Panel/Desktop settings*.

Font monospațiat

Este fontul la care fiecare caracter are aceeași lățime. Această particularitate determină o mare ușurință de aliniere a cifrelor în tabele și coloane. Fontul *Courier* este un exemplu de *font monospațiat* folosit de Windows.

Font outline

Este un font descris cu ajutorul ecuațiilor geometrice. Acest font poate fi mărit oricât de mult fără a-și pierde claritatea. Windows folosește fonturi outline care pot fi tipărite la orice mărime (v. *fonturi bitmap*).

Font scalabil

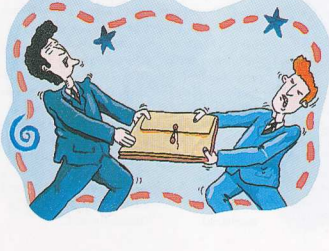
Este un font ce poate fi afișat pe ecran sau tipărit pe hârtie la orice mărime, fără a-și modifica forma. Fiecare literă este descrisă ca un set de curbe care pot fi modificate pentru a fi tipărite la orice dimensiune, fără ca ele să apară distorsionate (v. *fonturi outline*).

Formator de număr de telefon (Dialer)

Este o utilitate, un mic program software care este furnizat gratuit împreună cu Windows 95 și se găsește în folderul *Accessories*. Pentru a reuși formarea unui număr de telefon de pe computer, trebuie să aveți un modem conectat la PC-ul dumneavoastră. Când persoana de la celălalt capăt al firului ridică receptorul, vorbiți normal. E recomandabil în cazul în care vă aflați în *telesales* (vânzări prin telefon) sau când aveți nevoie să sunați foarte mulți oameni.

Formare de număr telefonic (Dial)

Este un dispozitiv folosit de un computer la formarea unui număr de telefon, folosind de obicei un modem, cu toate că un telefon modern poate face același lucru. Incredibil, dar chiar de la tastatura PC-ului dumneavoastră puteți trimite instrucțiuni modemului conectat la PC prin intermediul portului serial. Modemul este conectat la locașul telefonic și poate fi folosit pentru a forma numerele serviciilor online sau ale lui *CompuServe* sau pentru a vă suna prietenii și colegii. Pentru a folosi PC-ul pe post de agendă telefonică, vă va fi necesar un software care poate „învăța" modemul să formeze un număr. În Windows aveți un program numit *Cardfile* care realizează exact aceeași funcție ca un index telefonic. Există o singură diferență și aceea este că acest dispozitiv poate forma numerele automat prin intermediul modemului. Atunci când se răspunde apelului lansat, persoana de la celălalt capăt al firului trebuie să ridice receptorul și să vorbească normal, ca în cazul oricărei alte convorbiri.



Format
Pentru a aranja un text, trebuie să definiți marginile și coloanele și să introduceți fonturi speciale în procesorul de texte sau în programul DTP.

Format RTF
Este o modalitate de arhivare a documentelor. Aceasta include toate comenzile referitoare la pagină, tipul acesteia, fonturile existente și formatarea folosită. Formatul RTF permite paginilor formatate în anumite programe să fie deschise și de către alte procesoare de texte.

Format de fișier (File format)
Se referă la modalitatea de stocare a datelor într-un fișier. De exemplu, fiecare document creat în Word din Windows este stocat ca fișier Word, cu extensia .DOC. Acestea au codificări speciale care specifică programului Word cum sunt setate marginile, fonturile folosite și dacă sunt incluse imagini în document. Fiecare program stochează informația, datele în propriul său format. Aceasta înseamnă că este destul de dificil să se citească un fișier creat cu un program diferit de cel pe care-l folosiți. Pentru a ocoli aceste obstacole, folosiți funcția Import sau unul dintre formatele standard de fișiere care vă permite interschimbarea datelor între programe software diferite.

Formatarea unui disc
Este un termen care desemnează operația de pregătire a unui disc în vederea stocării de informație. Trebuie să formatați orice disc înainte de a-l folosi. Pentru aceasta, folosiți comanda Format din File Manager sau Explorer.

Fosfor
Este o substanță care produce lumină atunci când este excitată de o formă de energie – de obicei de un flux electronic. Fosforul este folosit pentru a acoperi partea internă a sticlei monitorului (tubul catodic). Iată tehnologia care concură pentru realizarea acestui tip de ecrane: se depune un strat subțire de fosfor sub formă de puncte foarte fine pe interiorul sticlei ecranului; la iluminarea ecranului în diversele sale porțiuni, aceste puncte compun imaginea. La un ecran color, aveți trei fluxuri de electroni diferite (colorate în roșu, verde și albastru). Diferitele culori pe care le vedeți afișate pe ecran reprezintă un amestec al celor trei culori de bază.

Fotorealistic (Photorealistic)
Acest termen se referă la o imagine de pe computer care are aproape aceeași calitate și claritate ca și o fotografie de album. Imaginile de pe Photo CD-uri sunt fotorealiste de vreme ce sunt scanate la o rezoluție de 2048 x 3072 pixeli și la 24 de culori.

Fp

FPS
Este prescurtarea de la Frames per Second (cadre pe secundă). Reprezintă numărul de cadre dintr-o secvență video care pot fi afișate într-o secundă astfel încât să creeze impresia de mișcare. Acest număr de cadre depinde de puterea și de viteza PC-ului dumneavoastră. Pentru a crea impresia de mișcare lină a imaginii, computerul trebuie să vă afișeze cel puțin 25 de cadre separate pe secundă. În caz că aceste cadre sunt mici, nu veți avea foarte multe date de updatat, dar dacă ele sunt mari, atunci PC-ul trebuie să updateze sutele de mii de pixeli de 25 de ori pe secundă. Pentru a satisface aceste nevoi, vă trebuie un adaptor grafic rapid sau un hardware de afișare video special.

Fr

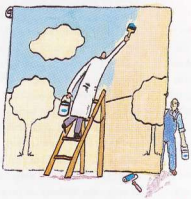
Fractal
Este o formă geometrică complexă care se repetă pe sine în sine astfel încât apare exact la fel, indiferent cât de mult mărîți o parte din ea. Fractalii sunt cel mai des folosiți pentru a compresa imaginile și pentru a crea curbe matematice interesante.

Fragmentare (Fragmentation)
Atunci când un fișier este stocat pe disc, sistemul de operare DOS încearcă în mod normal să îl salveze într-o singură locație. Dar dacă discul dumneavoastră este foarte plin, se poate să nu existe suficient spațiu pe disc pentru a salva tot fișierul într-un singur loc, astfel încât DOS împarte fișierul în mai multe fragmente pe care urmează să le stocheze în locurile goale disponibile pe disc. Această așezare a biților de informație de pe suprafața discului se numește fragmentare. Nu este periculoasă, dar vă va încetini accesul la informațiile de pe disc, deoarece capul de citire al discului trebuie să se poziționeze în mai multe locații pentru a deschide tot fișierul. Există un program special numit *Defrag* (*Defragmentare*) – inclus în DOS și în Windows 95 – care are rolul de a parcurge și de a sorta întregul disc astfel încât toate fișierele să fie scrise în blocuri unitare de date. Trebuie neapărat să rulați *Defrag* lunar pentru a menține performanțele hard discului dumneavoastră (v. *Defragmentare*).

Fu

Full-motion video
(v. *FPS*)

Fundal (Background)
(1) Este o imagine care se află în spatele ferestrelor principale și a iconurilor de pe desktop. În Windows puteți defini culorile background-ului precum și grila pe care doriți să o folosiți (se mai numește și *wallpaper* – afiș). Puteți folosi ca background și o imagine obișnuită, o poză. (2) Se referă la o operație care se desfășoară în paralel, atunci când dumneavoastră lucrați la altceva.



Fundal de desktop (Desktop background)
Este o grilă sau o imagine pe care Windows o afișează ca fundal – se numește de regulă *wallpaper*. Iconurile dumneavoastră și ferestrele programelor apar în partea superioară a fundalului desktop-ului. Pentru a schimba grila sau culoarea fundalului sau pentru a afișa o imagine, deschideți *Control Panel* și selectați *Display*. După aceste manevre, veți putea modifica opțiunile pe care le aveți pentru fundal.

Furnizor de servicii (Service provider)
Este o companie care oferă clienților o conexiune la Internet. Furnizorul de servicii are un computer care se comportă ca *server domeniu de nume* și are o legătură rapidă la Internet. Acesta furnizează acces la Internet prin intermediul unor legături ce se cheamă *point-of-presence*. Dumneavoastră – utilizatorii – sunteți conectați la Internet prin înființarea unui cont de către furnizorul de servicii. După aceea, clientul apelează linia telefonică cu *point-of-presence* prin intermediul unui modem.

G

Găsire (Find)
Este o funcție a sistemului Windows 95 care va căuta pe orice disc – care se află în PC-ul dumneavoastră sau, dacă sunteți conectați la o rețea, va căuta pe discurile altor PC-uri – pentru a localiza un anumit fișier.

Generic
Se referă la compatibilitatea cu o întreagă familie de produse software sau hardware realizate de un producător.

Global
Se referă la o comandă globală. De exemplu, o comandă globală de căutare sau înlocuire (*Search and replace*) va înlocui toate cuvintele respective din tot documentul.

Grafic, imagine vectorială (Vector graphics, image)
(1) Este un sistem de obiecte desenate folosind curbe și linii. Imaginile sunt descrise de lungimea și direcția liniei de la origine până la punctul său final. Cu ajutorul acestor linii se pot crea imagini mai bine decât prin descrierea fiecărui pixel – așa cum se întâmplă la imaginile bitmap. (2) O imagine vectorială poate fi ușor redimensionată fără a i se altera contururile.

Grafice (Graphics)
Se referă la orice categorie de desene sau linii care pot fi afișate pe ecran sau tipărite la imprimantă.

Grafice de prezentare (Presentation graphics)
Sunt grafice folosite pentru a ilustra informații sau date de afaceri. Graficele de prezentare sunt create în mod normal ca slide-uri care pot fi apoi afișate la retroproiector sau direct pe monitorul PC-ului. Dacă realizați o prezentare verbală cu rolul de a promova un produs sau dacă realizați o prezentare cu cele mai recente cifre de afaceri ale firmei, fiecare slide al prezentării va ilustra un anume subiect sau va arăta imagini care să vă susțină discursul. Vă puteți crea prezentări grafice cu ajutorul unui procesor de texte sofisticat sau un program de desenare, dar pachetele software de prezentări grafice ușurează crearea slide-urilor și include logo-uri și iconuri pentru a realiza slide-uri mai spectaculoase.

Grilă (Grid)
Este o matrice formată din linii și coloane egal distanțate. *Grila* are rolul de a vă ajuta să aliniați și să măsurați desene. Liniile *grilei* nu sunt tipărite și servesc numai la îndrumarea operatorului.

Grup de 8 biți (Byte)
Se mai numește *octet*. *Byte*-ul este forma uzuală în care se manipulează datele în computer. Pe un byte pot fi reprezentate numere zecimale de la 0 la 255.

Grup de programe (Program group)
În Windows 3.1x, este o fereastră cu iconuri referitoare la un subiect sau program – o modalitate convenabilă de a vă organiza fișierele. În Windows 95, *grupurile de programe* nu mai există. Locul lor a fost luat de arborele de meniuri. Fiecare *grup de programe* devine un sub-meniu al meniului *Start/Programs*.

Grup de lucru (Workgroup)
Este un termen general care se referă la un grup de computere conectate prin intermediul unei rețele. *Grupul de lucru* se referă în mod normal la un grup de PC-uri care realizează lucruri similare. De exemplu, în redacția unei reviste se poate crea un grup de lucru pentru jurnaliști, unul pentru departamentul de producție și al treilea pentru departamentul de vânzări.

Grup de discuții (Newsgroup)

În cadrul unui sistem de aviziere electronice *BBS* sau al unui sistem distribuit de aviziere electronice cum ar fi *EchoMail* sau *UseNet*, *grupul de discuții* este un grup în care se poartă discuții dedicate unui anumit subiect – un film la modă, un spectacol sau orice altceva. Utilizatorii transmit prin poștă mesaje grupului și cei care-l administrează răspund individual autorului sau transmit prin poștă mesaje care pot fi citite de tot grupul.

H

Hacker

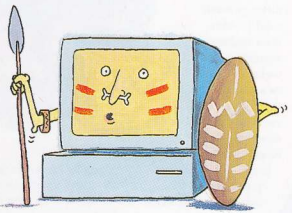
La început, acest termen se referea la cineva care era fascinat de computere și încerca să le programeze cât mai eficient cu putință. Acum termenul este folosit pentru a se face referire la o persoană care încearcă să spargă sistemul de securitate al unui computer sau al unui sistem de computere. De obicei, aceste persoane au scopuri criminale. De exemplu, ei pot să spargă sistemele electronice se securitate ale computerelor unei bănci pentru a-și transfera ilegal niște bani în conturile lor.

Hard disc

Este un disc magnetic dur care are rolul de a stoca mult mai multe informații decât o dischetă (*floppy disc*). De obicei, *hard discul* nu poate fi scos din disc drive-ul localizat în computerul dumneavoastră. În cele mai multe computere, *hard discul* este desemnat prin litera *C:*, în timp ce drive-ul floppy se numește *A:* sau *B:*. *Hard discul* poate stoca în mod normal câteva sute de milioane de bytes (sau caractere) de informație, în timp ce un floppy disc poate stoca un milion și jumătate de byte. Se întâmplă adesea să auziți un zgomot specific atunci când salvați; nu vă faceți griji, deoarece este *hard discul* care lucrează în acel moment.

Hardware

Este orice unitate fizică – hard disc, monitor sau circuit electronic – componentă a unui sistem-computer (comparați cu software).



Hardware de bază (Base hardware)

Sunt componentele hardware strict necesare pentru ca un PC să poată rula un pachet software. Aceste componente strict necesare sunt specificate în general pe lateralele cutiei pachetului software. Dacă doriți să rulați chiar și o versiune inferioară de Windows, aveți nevoie de un PC cu 4 Mb de RAM, de cel puțin 20 Mb de spațiu liber pe hard disc și un procesor 386 sau mai performant. Programele de grafică necesită o configurație de bază mai sofisticată și un procesor mai performant.

Hartă de caractere (Character map)

Este o utilitate care intră în pachetul Windows și vă permite accesul la toate cele 256 de caractere din care se compune un font și nu numai la cele la care vă dă acces tastatura. Caracterele suplimentare includ și caractere speciale din diverse limbi și simboluri.

Help

Este acea funcție dintr-o aplicație care afișează un text pe ecran. Acest text are rolul de a explica utilizatorului cum se folosește o anumită funcție. *Help*-ul în context afișează un text explicativ relativ la o anumită comandă pe care o folosiți la un moment dat și nu pentru un program general. Cele mai multe programe software care rulează sub Windows pe PC apelează funcția *Help* de la tasta *F1*.

Help în context (Context sensitive Help)

Această funcție va afișa un help relativ la o anumită funcție pe care încercați să o folosiți. De exemplu, dacă utilizați funcția *Search and Replace* (caută și înlocuiește) și apăsați pe tasta *F1* (care este tasta de apelare a help-ului de obicei), programul trebuie să afișeze sfaturi despre cum se folosește funcția *Search and Replace*. Dacă programul software nu ar fi avut help în context, ar fi afișat numai un manual general în care ar fi trebuit să căutați dumneavoastră secțiunea *Search and Replace*. Majoritatea aplicațiilor bine realizate din punct de vedere tehnic au help în context. Acesta nu este la fel ca *bubble-help* (*Help* cu balonașe) care este o singură linie ce descrie ceva care se indică pe ecran. Dacă nu sunteți siguri de funcția pe care o îndeplinește un anumit buton, plasați cursorul mouse-ului deasupra sa și așteptați una sau două secunde. Se va deschide un mic balonaș cu o linie explicativă pentru acel buton. Nu toate programele software au *bubble-help*.

Mai există un alt tip de *Help* în context numit *Cue Cards* (card de replică). Acest tip de *Help* a fost dezvoltat inițial de Microsoft, dar a fost preluat de foarte multe alte companii producătoare de software. Atunci când folosiți o funcție, aveți o mică fereastră pe una din laturile ecranului care vă explică exact ceea ce faceți într-un anumit moment și ce trebuie să faceți după aceea. De îndată ce vă familiarizați cu programul software respectiv și știți cum trebuie să lucrați cu el, puteți să dezactivați *Cue Cards*.

Help Online (Online Help)

Sunt ecranele *Help* care se referă la o anumită funcție a unui program și care sunt afișate în cadrul acelui program.

He

Hexazecimal (Hexadecimal, hex or H)

Reprezentarea *hexazecimală* este o metodă de a reprezenta numerele în baza 16. De obicei, noi folosim numerele zecimale (adică numerele în baza 10), dar computerul folosește codul binar (reprezentare în baza 2). Pentru codul binar se folosesc numai cifrele 0 și 1. Pentru simplitate, datele și programele software pentru computere sunt convertite și afișate în baza 16. *Hex* folosește literele de la A la F pentru a reprezenta numere de la 10 la 15. Dacă vedeți vreodată un număr urmat de litera h – cum ar fi 45*h* – înseamnă că acel număr este în baza 16.

Ho

Hotspot

Se referă la un titlu multimedia. Este o suprafață sau o imagine care realizează o acțiune dacă poziționați cursorul mouse-ului deasupra sa și dacă dați clic pe butonul acestuia. În mod normal, puteți spune că aveți *hotspot* într-o imagine dacă indicatorul mouse-ului își modifică forma din săgeată în mână. De exemplu, dacă un program multimedia afișează imaginea unei chitare, este posibil ca fiecare coardă a acesteia să aibă un *hotspot* care să reproducă sunetul specific al coardei apelate.

Ht

HTML

Este prescurtarea de la *HyperTerminal Markup Language*. Se referă la niște coduri speciale care definesc stilul literei ce urmează să fie folosită la afișarea unui text și permite legături hypertext cu fragmente ale altor documente. *HTML* este folosit pentru a crea documente ce urmează să fie prezentate pe Internet. Un document cu reprezentare *HTML* poate fi afișat de orice vizualizator software care înțelege limbajul *HTML* – avem ca exemple: *Mosaic* sau *Netscape Navigator*.

Hy

HyperTerminal

Este un program de comunicație livrat împreună cu Windows 95. Acest program vă permite să apelați un computer și să transferați fișiere prin intermediul unui modem. Nu este realizat pentru a accesa Internetul. Este mai util atunci când se folosesc *BBS*-uri sau alte servicii online.

I

Icon

Este o mică reprezentare grafică afișată pe ecran cu scopul de a identifica o comandă, o aplicație sau un fișier. Multe procesoare de texte folosesc ca *icon* o imagine reprezentând o lupă pentru a indica faptul că se va lansa, prin apăsarea butonului corespunzător, funcția de căutare. În Windows, fiecare aplicație pe care o instalați are un *icon* propriu, iar fișierele sale specifice folosesc de regulă același icon.

Icon de program (Program icon)

Este un *icon* care reprezintă o aplicație software. Pentru a lansa programul, poziționați cursorul mouse-ului deasupra *iconului* și dați dublu clic.

Icon pe desktop (Desktop icon)

Termenul se referă la *iconurile* care sunt afișate pe desktop. Există două *iconuri* care se află în permanență pe desktopul Windows 95 (sau Windows 98): *My Computer* și *Recycle Bin*. Dacă sunteți conectați la o rețea, veți vedea un *icon* numit *Inbox* care vă permite să trimiteți și să primiți mesaje poștale. Orice alte *iconuri* se numesc *scurtături* și reprezintă legătura către un *program-aplicație* sau către un document. Puteți crea *scurtături* pentru orice fișier prin evidențierea fișierului în *Explorer*, urmată apoi de un clic pe butonul drept al mouse-ului. Veți vedea pe ecran un meniu de opțiuni cu numele *Create shortcut*. De exemplu, doriți să creați o scurtătură către un document numit *Scrisoare 11*, atunci acesta va apărea pe desktop. În caz că dați dublu clic pe acest *icon*, Windows va lansa procesorul de texte și va încărca automat documentul.

Id

IDE

Reprezintă prescurtarea de la *Integrated Drive Electronics*. *IDE* este un standard care definește modul în care hard discul și *controllerul* său conlucrează. Majoritatea computerelor au un *controller IDE* și un hard disc compatibil *IDE* în interiorul carcasei. Computerele folosite ca servere de rețea sau cele care au nevoie de putere mare de procesare (cum ar fi stațiile *CAD*) folosesc de obicei un standard mult mai performant: *standardul SCSI*. Cele două standarde nu sunt compatibile.

Ie

Ieșire (Output)

Se referă la orice element care rezultă în urmă procesării de către un PC.

Im

Imagine virtuală (Virtual image)

Se referă la o imagine completă stocată în memoria computerului. Termenul definește mai degrabă toată imaginea stocată în memoria computerului doar la partea din imagine afișată pe ecran.

Implicit (Default)

Se referă la opțiunile folosite în cazul în care nu se dau alte specificații. De exemplu, dacă rulați un procesor de text și începeți să tipăriți o scrisoare, aceasta va folosi fontul implicit, formatul de hârtie implicit și marginile implicite. Puteți schimba aceste setări oricând doriți.

Import

Este o funcție a unei aplicații software. Vă permite să folosiți fișierele produse de alte aplicații sau fișiere care sunt stocate în alt format. De exemplu, dacă folosiți *Microsoft Word* și doriți să citiți un document scris în *Word Perfect*, va trebui să alegeți opțiunea *Import* din meniul *Word* și să convertiți codurile fișierului *Word Perfect* în coduri și formate specifice de fișier *Word*. Opusul funcției *Import* este *Export*.

Imprimantă (Printer)

Este un dispozitiv care transpune pe hârtie textele şi imaginile din fişierele stocate în computer. Acestea sunt reproduse cu ajutorul cernelii din cartuşul de cerneală (la *imprimantele cu cerneală*) sau folosind pudra din toner (la *imprimantele laser* sau *laserjet*). Imprimanta este controlată de PC.

Imprimantă pe pagini (Page printer)

Este *imprimanta* care realizează în memorie imaginea paginii ce urmează a fi tipărită şi apoi transferă pe hârtie această imagine dintr-o singură operaţie. Acest termen se referă în general la *imprimantele laser*. *Imprimantele cu cerneală* sau *imprimantele matriceale* tipăresc câte un rând o dată – la fiecare trecere.

Imprimantă color (Colour printer)

Este un dispozitiv care poate realiza un document tipărit color pe hârtie sau pe film. Cele mai obişnuite şi cele mai ieftine *imprimante color* sunt *imprimantele cu cerneală*. Ele folosesc cerneală de patru culori. Aceste culori sunt transpuse pe hârtie sub formă de puncte fine. Prin combinarea punctelor de diferite culori, se poate obţine o gamă largă de nuanţe. *Imprimantele laser* (care au un cuptor pentru topirea pudrei din toner) au cea mai mare acurateţe, dar sunt şi cele mai scumpe. Ele folosesc un mic element de încălzire pentru a fixa cele patru culori depuse – pudra topită se răceşte în momentul în care atinge suprafaţa hârtiei.

Imprimantă cu jet de cerneală (Inkjet printer)

Este o imprimantă uşoară, silenţioasă şi relativ ieftină, ce tipăreşte pagini alb-negru sau color prin intermediul unui cap de imprimare prevăzut cu găurele fine prin care se stropeşte hârtia cu cerneală, compunându-se astfel imaginea sau textul pe hârtie. Mişcarea capului de imprimare este controlată prin intermediul unui câmp electric. *Imprimanta* este compusă doar din câteva elemente, aşa că este silenţioasă. Calitatea documentelor este mai bună decât a celor tipărite de *imprimantele matriceale*, dar nu la fel de bună ca a celor obţinute la *imprimantele laser*.

Imprimantă de reţea (Network printer)

Este o *imprimantă* conectată la un PC, care este conectat la rândul său într-o reţea de computere. Această imprimantă se comportă ca şi cum ar fi legată direct la PC-ul dumneavoastră.

Imprimantă laser (Laser printer)

Este o *imprimantă* care produce documente tipărite de o calitate foarte bună. Pentru tipărire se foloseşte un *fascicul laser*. Acesta compune caracterele din puncte foarte fine – are o rezoluţie normală de 300 sau 600 dpi – pe un tambur special. Tamburul atrage apoi pudra foarte fină din toner. Pudra este depusă pe hârtie sub formă de puncte foarte fine. Etapa finală este încălzirea pudrei tonerului cu ajutorul cuptorului laser special. Acesta topeşte pudra şi fixează imaginea sau/şi textul pe hârtie.
Imprimantele laser sunt puţin mai scumpe, dar sunt mai rapide, iar calitatea documentelor tipărite este excelentă. Alte tipuri de imprimante: cu *cerneală* sau *matriceale*.

Imprimantă Laserjet Hewlett-Packard

Hewlett-Packard este o companie gigant care produce, printre altele, o gamă de imprimante laser sau cu jet de cerneală. La fel ca şi compania *Hayes*, firma *Hewlett-Packard* a dezvoltat o serie de comenzi care permit oricărei aplicaţii să controleze orice imprimantă din această gamă. Setul de comenzi sau limbajul, se numeşte *HP-PCL* şi se află în componenţa tuturor imprimantelor *LaserJet* şi *DeskJet*. Dacă doriţi să cumpăraţi o imprimantă compatibilă *LaserJet* şi software-ul dumneavoastră nu suportă direct acest tip de imprimantă, setaţi-l pe modul *HP LaserJet*. Acum ar trebui să funcţioneze.

In

InBox

Sistemul de operare Windows 95 (sau Windows 98) include şi un sistem de mesagerie, numit *Exchange* (schimb). Acesta poate administra mesajele dumneavoastră e-mail, mesajele fax şi mesajele transmise prin Internet. Toate aceste mesaje sunt stocate în folderul *InBox*. O dată ce v-aţi instalat *Exchange*, veţi vedea pe desktop un icon nou numit *InBox*. Daţi un dublu clic pe acest icon pentru a trimite mesaje sau pentru a vă citi mesajele noi.

Inclus (Built-in)

Se referă la o caracteristică deja inclusă în computer. De exemplu, este normal ca un PC să aibă drive (unitate) de hard disc şi drive (unitate) de dischetă ca dotare standard.

Independent faţă de platformă (Platform independence)

Este un software care poate lucra pe diferite tipuri de hardware incompatibile. De exemplu, acest tip de software – cum ar fi fişierele grafice în format *Adobe Acrobat* – poate fi afişat atât pe platforme Macintosh, cât şi pe platforme PC.

Indicator (Pointer)

Este un simbol grafic – de obicei o mică săgeată – folosit pentru a indica poziţia cursorului pe ecranul monitorului. Dacă folosiţi Windows, *indicatorul* îşi schimbă forma în funcţie de operaţia pe care o desfăşuraţi la un moment dat. De exemplu, deşi are de obicei formă de săgeată, cursorul îşi va schimba forma în cursor *I* (*I beam*) în caz că vă aflaţi într-un procesor de texte sau dacă editaţi un document.

Indicator de baterie (Battery meter)

Este un utilitar necesar computerelor de tip laptop sau notebook. Are rolul de a specifica durata de viaţă rămasă a bateriei până la o nouă încărcare. În Windows 95 (sau Windows 98), în partea din dreapta jos a ecranului veţi vedea un icon micuţ care vă arată când este cazul să vă încărcaţi bateria din nou.

In

Indicator de performanță (Benchmarck)

Este un indicator cu rolul de a evalua rapiditatea unui PC. Are rolul și de a arăta cât de bine realizează PC-ul o anumită operație. Magazinele specializate în vânzarea computerelor și fabricile de echipamente pentru PC-uri realizează de multe ori astfel de teste folosind programe speciale care măsoară viteza de operare a diferitelor componente ale unui PC. Aceste teste au rolul de a vă crea o părere generală asupra rapidității și puterii unui model de echipament.

Indicatorul mouse-ului (Mouse pointer)

În Windows există o mică săgeată pe ecran. Poziția sa se schimbă în funcție de mișcarea mouse-ului. Indicatorul este folosit pentru a selecta și a lansa aplicații software. Poate lua forma unui *cursor I* atunci când vă aflați într-un procesor de texte.

Informație de legătură (Linking information)

În Windows puteți lega diverse tipuri de informații folosind funcția *OLE*. De exemplu, puteți include o foaie de calcul într-un document Word. Foaia legată se actualizează automat când modificați foaia de calcul originală.

Instalare (Install)

Se referă la pașii care trebuie parcurși pentru setarea unei aplicații pe hard discul computerului dumneavoastră. Acești pași includ copierea fișierelor pe hard disc de pe dischete sau CD-ROM (adică de pe suportul pe care este stocată aplicația) și configurarea opțiunilor aplicației în funcție de preferințe.

Instrucțiune de program (Program instruction)

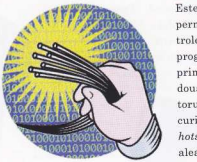
Se referă la un cuvânt sau la o expresie care desemnează o comandă. De exemplu, *instrucțiunea de program ADD A,B* are rolul de a aduna valoarea lui *B* la valoarea lui *A*. Este mai greu atunci când luăm în considerare mai multe limbaje de programare. Limbajele de nivel inalt, cum ar fi *Visual Basic*, sunt mai ușor de folosit, dar fiecare *instrucțiune de program* este alcătuită din mai multe *sub-instrucțiuni* (v. *limbaj de programare*).

Integrat (Integral)

Este o caracteristică sau o componentă hardware care există deja într-un program software sau în computer. Cele mai multe computere au o unitate de dischetă (unitate floppy) și o unitate de hard disc (ca standard). Ambele unități sunt integrate în sistem. Pentru o caracteristică software putem da ca exemplu utilitarul *Exchange* care are rolul de a integra mesageria electronică în Windows 95 sau Windows 98.

Intel

Este compania care produce circuite electronice care intră în componența computerelor. *Intel* a fost prima firmă care a produs un microprocesor destinat comercializării. *Intel* a mai dezvoltat, de asemenea, și o gamă de procesoare 80x86 și procesorul Pentium.



Inteligent (Intelligent)

Această caracteristică se referă în general la un program software care poate da un răspuns similar – deși limitat – cu cel dat de o inteligență umană. De exemplu, unii doctori folosesc computere pentru a diagnostica diverse afecțiuni (doctorul pune câteva întrebări pacientului, introduce răspunsurile acestuia în computer, iar acesta dă o listă de posibile diagnostice și tratamentele adecvate fiecăruia). Aceasta este o formă destul de primitivă de *inteligență* software.

Inteligență artificială (Artificial intelligence – AI)

Se referă la designul unui sistem informatic care aspiră să imite inteligența umană și capacitățile acesteia de a lua decizii în funcție de anumiți factori.

Interactiv (Interactive)

Este un titlu multimedia care permite utilizatorului să controleze procesul de derulare a programului. În loc de a afișa prima pagină urmată de a doua, apoi de a treia, utilizatorul se poate deplasa cu clicuri pe legături *hypertext* sau *hotspoturi* într-o ordine aleatorie.

Interfață (Interface)

(v. *GUI - interfață grafică* cu utilizatorul).

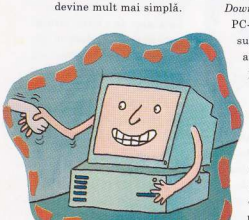
Interfață CD (CD-i)

CD-i este prescurtarea de la *Compact Disc-interactive*. Este un set special de sporire a calităților standardului de CD-ROM – dezvoltat de *Philips* pentru utilizatorii casnici. Sistemul își folosește propria consolă hardware dotată cu difuzoare, joystick și conexiune TV pentru afișarea imaginilor. Caracteristica specială a unui *CD-i* este că puteți interacționa cu imaginile pe care le vedeți pe ecranul televizorului și vă puteți alege niște opțiuni sau puteți juca un joc.

Interfață grafică utilizator (GUI)

GUI este prescurtarea de la *Graphical User Interface* – interfață grafică cu utilizatorul. Definiția oficială este seacă: *GUI* este interfața dintre un sistem de operare sau un program și persoana care îl folosește. Aceasta este o metodă care se referă la o modalitate de reprezentare a fișierelor și folderelor cu mici imagini numite iconuri. Windows este un exemplu de *GUI* care ușurează munca operatorului aflat în fața computerului. Înainte să existe Windows, trebuia să tasteze linii de comandă pentru a controla computerul. La un program software cu *interfață grafică*

cu utilizatorul (ca la sistemul Windows), operatorul poate să dea un simplu clic cu mouse-ul pe un icon aflat pe ecran. Nu mai este necesar să tipărească numele fișierului sau comanda. Prin acest artificiu, utilizarea computerului devine mult mai simplă.



Închidere (Shut down)

Dacă doriți să închideți computerul, trebuie să ieșiți mai întâi din Windows 95. Această operație vă asigură că toate fișierele sunt închise și că Windows își face testele interne înainte de a se închide. Pentru a ieși din Windows 95, selectați opțiunile *Start* și apoi *Shut Down*. La unele PC-uri este suficient să dați aceste comenzi pentru a închide computerul. La cele mai vechi trebuie să așteptați până când apare pe ecran un mesaj care vă informează că este sigur să vă închideți computerul. Mesajul este următorul: *Now it's safe to switch off your computer*.

Interfață pentru utilizator (User interface)

Este un program software care se interpune între sistemul de operare și utilizator pentru ca să-i ușureze acestuia folosirea ulterioară a computerului.

Intrare (Input)

Este termenul care se referă la transferarea informației în computer. Dacă tipăriți text de la tastatură, înseamnă că introduceți date în computer. Alte exemple de elemente care introduc date în computer sunt: scannerul, mouse-ul folosit pentru a desena pe ecran.

Închiderea conexiunii telefonice (Hang)

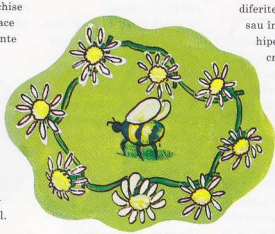
Este un termen care se referă la faptul că PC-ul dumneavoastră a oprit procesul de răspundere la un apel datorită unei erori temporare. Unele programe care nu sunt bine testate se pot opri în momente imprevizibile și pot determina închiderea conexiunii telefonice de pe computer. Aceasta înseamnă că nu mai puteți face nimic altceva decât să vă închideți computerul și să-l deschideți din nou.

Închidere (Close)

Este o opțiune în meniu (de obicei în meniul *File*) care va determina închiderea documentului curent, dar nu va determina închiderea aplicației. Dacă nu ați salvat documentul, aplicația vă previne înainte de a închide documentul și vă dă ocazia să salvați modificările realizate.

Înlănțuire (Daisy-chain)

Este un termen folosit pentru a desemna legarea mai multor computere sau a altor tipuri de dispozitive într-o *înlănțuire*. Prima mașină este legată de a doua, a doua de a treia, și așa mai departe.



Acesta este sistemul pe care-l folosesc rețelele *Ethernet* pentru a lega mai multe drive-uri de disc la un computer – de obicei prin folosirea unui controller *SCSI* (v. *rețea, SCSI*).

Înregistrare magneto-optică (Magneto-optical recording – MOR)

Este o metodă specială care stochează datele pe un disc optic. Este similar cu un CD-ROM, cu diferența că dumneavoastră puteți înregistra sau șterge datele de pe un *MOR* de mai multe ori. Un disc *magneto-optic* poate stoca mai mult de 600Mb de date.

Înglobare (Embedding)

Este o caracteristică a sistemului Windows. Vă permite să trageți un document, o imagine sau un sunet într-un alt document. De exemplu, dacă tipăriți o scrisoare în *WordPad* și apoi doriți să adăugați semnătura, trebuie să lansați programul *Paint*, să desenați semnătura pe care trebuie apoi să o trageți în documentul *WordPad*. *Înglobarea* înseamnă că puteți include orice obiect compatibil (cum ar fi un fișier *Paint*) în orice alt document.

Istorie (History)

Este o caracteristică a anumitor aplicații. Are rolul de a memora acțiunile care s-au desfășurat într-o aplicație, de a memora locurile vizitate pe diferite site-uri de Internet sau în diverse documente hipertext pe care le-ați creat. Vă puteți întoarce apoi în orice punct pe care l-ați vizitat anterior dacă priviți lista care se derulează la apelarea butonului *History*.

J

Jaggies

Este un termen folosit pentru a desemna aspectul zimțat – nedorit – sau în scări al liniilor diagonale din imaginile grafice generate pe computer. Acest aspect apare pentru că imprimanta poate tipări numai puncte individuale și nu linii continue.

Jo

Joc video (Video game)

Este un joc ce poate fi derulat pe computerul dumneavoastră – un joc de strategie sau de aventuri, la care trebuie să explorați o lume electronică și la care trebuie să nimiciți dușmanul cu lovituri de sabie sau prin împușcare.

Joystick

Este un dispozitiv care permite ca dumneavoastră să controlați mișcarea cursorului pe ecran manevrând o manetă. Pentru a folosi un *joystick*, trebuie să fixați în computer cardul de control care îl are *joystick-ul*. Primele PC-uri cu *joystick* erau dotate cu porturi speciale pentru acestea. Astăzi chiar și cele mai simple plăci de sunet au port pentru *joystick*. Acestal arată ca un port serial obișnuit cu nouă pini.

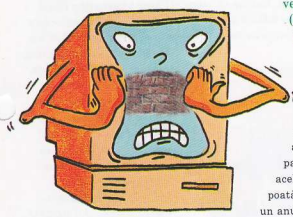
Jp

JPEG

Este un standard la care puteți apela pentru a salva un fișier grafic pe care doriți să-l deschideți într-un alt program decât cel în care a fost creat. *JPEG* este o modalitate complexă de stocare a imaginilor în format comprimat, încât ele să ocupe mult mai puțin spațiu pe hard disc.

Justificare (Justify)

Este operația de aliniere a caracterelor textului astfel încât ambele margini ale acestuia să fie la același nivel. Aceasta este în mod normal o optiune pe care o are procesorul de texte și care se realizează automat. Procesorul de texte inserează mici spații între cuvinte astfel încât ambele margini ale textului vor fi la același nivel.



Justificare verticală (Vertical justification)

Reprezintă operația de ajustare a distanței între rândurile unui text astfel ca un paragraf din acel text să se poată încadra într-un anumit spațiu din pagină.

Ju

Jumătate de ton (Halftone)

Este o modalitate de reprezentare a *tonurilor* unei imagini tipărite. Aceasta este alcătuită din *tonuri* continue pe care PC-ul nu le poate reproduce în procesul de tipărire la imprimantă. În locul acestora, imaginea este convertită în milioane de puncte foarte fine – de obicei ele sunt atât de mici, încât ochiul uman nu le poate sesiza ca puncte distincte. Astfel, un grup de puncte mici arată ca o suprafață luminoasă pe care sunt reprezentate niște puncte de dimensiuni mari care apar ca o imagine întunecată. Dacă doriți să tipăriți o imagine – fie la imprimanta laser, fie la un alt tip de imprimantă – acesta va trebui să convertească fotografia în *jumătăți de ton*, adică într-o imagine *halftone*. Dacă folosiți un scanner, acesta va realiza această conversie în locul dumneavoastră.

K

Kern

Are rolul de a ajusta spațiul dintre caractere astfel încât acestea să fie mai apropiate sau mai depărtate decât în mod normal. În cazul unui caracter monospațiat, setați lățimea caracterului astfel încât fiecare să aibă aceeași lățime. Desigur, nu este o alegere inspirată deoarece atunci când veți tipări un **i** sau un **j** sau un **l**, computerul le va afișa cu același spațiu între litere ca și la literele normale. De aici se poate deduce că cele mai multe caractere setează automat distanța între litere. Procesoarele de texte sofisticate și programele DTP vă permit ajustarea manuală a *kernului*.

Ki

Kilobyte (Kb)

Este o unitate de măsură a capacității de stocare a unui dispozitiv. Se notează de obicei cu *Kb*. Un *Kb* este egal cu 1,024 bytes. Dacă doriți să verificați mărimea unui fișier, treceți numele fișierului în *Program Manager* din Windows. Dimensiunea fișierului este afișată în continuarea numelui fișierului. Deși 1 *Kb* este egal cu 1.024 bytes, cei mai mulți aproximează această unitate de măsură cu 1.000 de bytes. Motivul pentru care 1 *Kb* are 1.024 bytes este că acesta reprezintă o valoare egală cu 2 ridicat la puterea 10 (210) – nu uitați că PC-urile lucrează în codul binar, adică în baza 2. (v. *Binar* și *Megabyte*).

Kilohertz (KHz)

(1) Este unitatea de măsură a frecvenței sunetului. Un *KHz* (scris *kilohertz*) este egal cu 1.000 de cicluri pe secundă. Cu cât este mai mare valoarea exprimată în *KHz*, cu atât sunetul este mai înalt. Viteza normală are un interval de frecvență determinat – de obicei între 300 Hz și 2.4 *KHz*. Muzica și alte sunete pot fi auzite și la nivele mai înalte sau mai joase.

(2) Veți vedea, de asemenea, unitatea *KHz* menționată și în specificațiile tehnice ale plăcii de sunet. Acesta poate realiza două funcții. Prima se referă la intervalul de frecvență al ieșirilor plăcii de sunet. A doua este frecvența la care placa de sunet poate înregistra semnale sonore atunci când înregistrați sunete pe hard disc. O placă de sunet construiește o imagine a sunetului în momentul redării. Cu cât o înregistrare este mai mare ca dimensiune, cu atât aceasta este mai clară. O placă bună de sunet ar trebui să aibă 22 *KHz* sau 44 *KHz*.

L

Landscape

Se referă la felul cum este așezat un document sau o imagine atunci când urmează a fi tipărit. *Landscape* este acea variantă de așezare la care latura mare se află pe orizontală. Această noțiune este folositoare atunci când doriți să tipăriți pe lățime un tabel sau o imagine. Documentele și scrisorile sunt de obicei tipărite pe hârtie în format *Portrait* – latura mare este așezată pe verticală. Puteți schimba orientarea hârtiei cu ajutorul comenzii *Page Setup* din meniul *File*. Dacă selectați *Landscape*, atunci software-ul specifică sistemului Windows să roteaască textul înainte de tipărire.

Lansare (Launch)

Acesta este o altă modalitate de a deschide un program. În Windows, puteți lansa un program printr-un dublu-clic pe iconul său. De asemenea, *lansarea* unui program în execuție se poate face și prin tipărirea numelui său la prompterul DOS.

Lățimea de bandă a sunetului (Sound bandwidth)

Se referă la un dispozitiv care se conectează la un slot de extensie al PC-ului și generează semnale sonore analogice. Placa de sunet generează sunete pornind de la date digitale – folosind un *convertor digital-analogic* sau un *cip sintetizator FM*. De asemenea, placa de sunet are posibilitatea de a înregistra sunete sub formă digitală (folosind un *convertor analogic-digital*) și instrumente de control *MIDI*. Spre deosebire de Macintosh-uri, PC-urile nu au incorporată în varianta standard o placă de sunet, astfel încât pentru a produce sunete aveți nevoie să inserați o placă de sunet. Pentru PC-uri există trei standarde majore de plăci de sunet: *AdLib*, *SoundBlaster* și *Windows-compatible*. Menționea *MPC Level 1* se referă la o placă audio care poate înregistra sunete pe 8 biți la o frecvență de 11.025 KHz și care poate să reproducă sunete la o frecvență de 11.025 KHz și 22.05 KHz. Unele plăci de sunet au software incorporat pentru comprimarea fișierelor *.wav*, dar se folosesc mai multe metode. *MPC* recomandă standardul *ADCPM*. În plus, multe plăci audio de PC sunt dotate cu componentele electronice necesare pentru a reproduce sunete de pe platforme *MIDI*. Sunetele *MIDI* pot fi generate în două moduri. *Sintetizatorul FM* simulează notele muzicale prin modularea frecvenței unei unde de bază, în timp ce un sintetizator *waveform* folosește semnale digitizate pentru a produce sunete mai realiste.

Layout (tastatură)

Nu toate țările folosesc același tip de dispunere a tastelor. *Tastaturile britanice (UK)* sau *americane (US)* folosesc standardul *QWERTY* – acest standard se referă la ordinea în care sunt dispuse primele *taste* din colțul din stânga sus al *tastaturii*. Alte țări au *tastaturi* diferite – adaptate nevoilor lor specifice (în funcție de diacritice, accente sau alte semne specifice ortografiei limbilor din acele țări). Dacă doriți să schimbați dispunerea tastelor sau tastatura cu una cu layout-ul diferit o puteți conecta la computer, după care configurați Windows astfel încât acesta să suporte acel tip de *tastatură*. Acest lucru se face prin intermediul lui *Control Panel* în Windows 3.1 sau apelând în ordine opțiunile *Start/Settings* din Windows 95.

Layout (Așezare în pagină)

Aveți la dispoziție două *layout-uri* pentru orice pagină tipărită: cu latura mare așezată pe orizontală (numit *Landscape*) sau cu latura mare dispusă pe orizontală (numit *Portrait*). (v. *Landscape* sau *Portrait*).

Li

Licență de locație (Site Licence)

Este un contract care se încheie între producătorul software-ului și utilizatorul acestuia. Aceasta permite unui număr limitat de utilizatori dintr-o locație să folosească acel software.

Licență software (Software license)

Este un contract care intervine între utilizatorul și producătorul unui software. *Licența* dă dreptul utilizatorului să folosească legal un software.

Limbă (Language)

Windows 3.1 și 95 permit utilizarea limbilor străine. În majoritatea cazurilor, țara care are un set diferit de accente și diacritice, are și un layout de tastatură diferit de cel standard. Francezii folosesc layout-ul *AZERTY*. Dacă doriți să folosiți un limbaj diferit pentru a afișa sau tipări diverse caractere, va trebui să schimbați setarea de limbă a tastaturii și fontul folosit astfel încât să poată reproduce caracterele speciale necesare. Dacă doriți să folosiți limbi din Europa de Est sau din Asia, trebuie să cumpărați niște fonturi noi care să aibă caracterele respective.

Limbaj de control al imprimantei (Printer control language)

(v. *PCL*)

Limbaj de programare (Programming language)

Este un software care vă permite să scrieți instrucțiuni pentru a defini o operație. Aceasta este apoi tradusă într-o formă pe care PC-ul o poate înțelege. *Limbajele de programare* de nivel înalt cum ar fi *C/C++* sau *Pascal* sunt ușor de folosit și de înțeles, dar sunt mai încete în execuție deoarece fiecare instrucțiune este compusă din un număr de alte instrucțiuni scrise în cod-mașină. *Limbaje* ca *Assembler* sunt mai complexe din punctul de vedere al utilizatorului, dar mai rapide în execuție.

Limbaj de descriere a paginii - PDL (Page-description language)

Reprezintă o serie de coduri care specifică imprimantei unde se găsesc textele sau imaginile care urmează a fi tipărite. Când tipăriți un document realizat folosind un procesor de texte, Windows generează un set complex de coduri *PDL* care sunt apoi trimise imprimantei (v. *PCL*).

Linie cu fază alternantă (Phase alternation line)

Pentru acest termen se folosește abrevierea *PAL*. E un standard pentru recepțiile și transmisiunile TV care folosesc imagini de 625 linii transmise cu o viteză de 25 de cadre pe secundă. *PAL* furnizează o imagine mai clară decât *NTSC* și este utilizat în cea mai mare parte a Europei – cu excepția Franței care folosește standardul *SECAM*. SUA și Japonia folosesc sistemul *NTSC*.

Linie de comandă (Command line)

Este modalitatea de a lansa în execuție un software tipărind cuvinte-cheie de la tastatură. Dacă sunteți obișnuiți cu sistemul Windows și sistemul descris mai sus vi se pare puțin ciudat, gândiți-vă la DOS care este controlat prin intermediul liniilor de comandă. Pentru a obține o listă a fișierelor stocate, tipăriți *DIR* de la tastatură. Pentru a schimba directorul, scrieți comanda sub forma *CD (nume director de la tastatură)*.

Li

Litere pentru drive-uri (Drive letters)

Windows şi DOS folosesc anumite *litere* pentru a identifica diferitele *drive*-uri care se află montate în PC. Un computer poate avea până la 26 de *drive*-uri – câte unul pentru fiecare literă a alfabetului. Aceasta înseamnă că fiecare *literă* desemnează un *drive*. De exemplu, hard discul este notat cu litera *C*. Aceasta se scrie de obicei astfel: *C:*. În configuraţia standard a unui PC, literele *A:* şi *B:* sunt rezervate pentru *drive*-urile de dischetă, iar *C:* este rezervată pentru hard disc. Mai poate exista şi un *drive* de CD-ROM *D:*.

Dacă sunteţi conectaţi la o reţea de computere, este posibil să aveţi şi alte litere de *drive*-uri care reprezintă computerele din reţea pe care le puteţi accesa. Alt caz: dacă aveţi un hard disc de dimensiuni foarte mari puteţi să-l partiţionaţi în mai multe discuri logice. Deci înseamnă că *drive*-ul fizic poate fi împărţit în partiţii care să poată fi mai uşor mânuite. Puteţi să împărţiţi un hard disc de 4Gb în două secţiuni: fiecare având dimensiunea de 2 Gb. În acest caz, prima literă a *drive*-ului va fi *C:*, iar a doua *D:*. Dacă aţi adăugat un *drive* de CD-ROM acestui PC, atunci acesta va fi desemnat prin litera *E:*.

Lo

LocalTalk

Este un standard folosit de computerele *Apple Macintosh* pentru a conecta mai multe computere între ele, astfel încât să formeze o reţea locală. Dacă doriţi să vă conectaţi PC-ul la o reţea de computere *Apple Macintosh*, trebuie să vă procuraţi un adaptor de reţea *LocalTalk*, precum şi software-ul pentru PC-ul dumneavoastră.

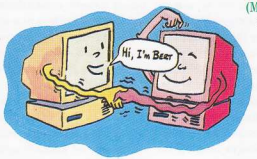
Log on

Este o comandă care precizează că un utilizator al reţelei urmează să se conecteze la acea reţea şi să-i folosească resursele. În mod normal, trebuie să vă introduceţi numele de utilizator, care urmează a fi apoi verificat de software-ul de reţea înainte de a vă permite accesul la resurse.

M

Managementul sursei de alimentare (Power management)

Este un program software special instalat în computerele laptop, în unele computere desktop mai noi şi în monitoare. Software-ul de *Power management* este proiectat astfel încât să întrerupă alimentarea cu curent a unui dispozitiv sau periferic atunci când acesta nu este folosit. De exemplu, dacă un PC nu a fost utilizat timp de 10 minute, *software-ul de management al sursei de alimentare* poate să întrerupă alimentarea disk drive-ului – care în mod normal se roteşte continuu – sau alimentarea monitorului. De îndată ce atingeţi o tastă sau mişcaţi mouse-ul, computerul devine activ din nou. Pentru un laptop, acest sistem de *power management* este o metodă foarte bună de conservare a bateriei.



Mapare MIDI (MIDI Mapper)

Este un program care se livrează împreună cu Windows 3.1x şi care permite utilizatorilor experimentaţi *MIDI* să schimbe modalitatea de transmitere a unei note muzicale la un instrument conectat la PC. De exemplu, puteţi folosi *maparea MIDI* pentru a redirecţiona către pianul electronic toate notele destinate, să zicem, tobei .

Maparea unei texturi (Texture mapping)

Este un efect grafic special care foloseşte o serie de algoritmi pentru a realiza o imagine care să arate ca o anumită suprafaţă (marmură, cărămidă, piatră sau apă), pentru a acoperi o imagine cu alta cu scopul de a conferi primei o *textură*. De exemplu, dacă aveţi imaginea unei case, o puteţi acoperi cu o imagine a unei cărămizi. La sfârşit, veţi obţine o casă acoperită cu o *textură* de cărămidă.

Marginea ecranului (Screen border)

Este marginea existentă de jur-împrejurul textului afişat pe ecran.

Margini (Margins)

Reprezintă spaţiul alb aflat în partea de sus, jos, stânga şi dreapta a unei pagini tipărite la imprimantă – ca aceasta, de exemplu.

Maximizare (Maximise)

Se comandă *mărirea* ferestrei de lucru, astfel încât aceasta să ocupe tot ecranul. Pentru a maximiza orice fereastră, apăsaţi pe butonul *Maximise* – săgeata îndreptată în sus aflată în colţul din dreapta sus al ferestrei.

Mărire (Zoom)

Reprezintă operaţia de *mărire* a unei ferestre, a unei părţi dintr-un document ori a unei imagini, astfel încât să se vadă mai multe amănunte.

Mb

Mbyte, Mb

Este o unitate de măsură pentru capacitatea de stocare a unui dispozitiv. Valoarea unui *Mb* este de 1.048.576 bytes (egală cu 2 ridicat la puterea 20: 220) Megabyţii sunt folosiţi pentru a măsura capacitatea de stocare a drive-urilor de hard disc sau de memorie RAM. (v. şi Binary, Kb).

MB, multiplu de byte

(v. Mb.)

Mc

MCA

Este prescurtarea de la *MicroChannel Architecture*. Este un standard creat de compania IBM. Acest standard suplineşte *ISA* şi, din păcate, nu este compatibil cu nici un alt standard. *MCA* există în două versiuni: de 16 biţi şi de 32 biţi şi este capabil să realizeze un transfer de 20MBps. *MCA* a fost proiectat pentru a elimina necesitatea de configurare prin intermediul *jumperelor* şi a *switch*-urilor *DIP*. Pentru configurare, fiecare adaptor conţine un fişier *ADF* cu toate setările şi configuraţiile care pot fi efectuate. *Expansion bus connector* realizează o legătură de mare viteză între perifericele interne. *MCA* este rapid, dar necesită un anumit tip de adaptor, care este un

pic mai scump decât cele obișnuite.

MCI

Este prescurtarea de la *Media Control Interface*. Reprezintă un set de comenzi standard care permit unui program să controleze echipamente *multimedia* – cum ar fi o placă de sunet sau un videoclip. Nu veți vedea niciodată comenzi *MCI* brute, ci referiri la acestea – *Media Player* și conexiunile de *Sound Recorder* din Windows lucrează prin trimiterea comenzilor *MCI*.

Me

Media

1) Se referă la un suport pentru stocarea și transportul informației. Este o definiție vagă, dar face trimitere în general la dischete sau CD-ROM-uri.
2) Este un termen care se referă la o informație folosită în cadrul unei prezentări *multimedia*. Această informație poate fi sunet, imagine video sau grafică.

Mediu (Environment)

Mediul este acel spațiu imaginar în care dumneavoastră lucrați atunci când folosiți un computer. Atunci când deschideți computerul și acesta încarcă sistemul DOS sau Windows, el vă creează un *mediu* în care să lucrați. Acesta poate fi schimbat astfel încât să se potrivească nevoilor dumneavoastră – prin definirea unor caracteristici cum ar fi culoarea sau fundalul și prin setarea imprimantei, a tastaturii și a fonturilor pentru scopurile în care le folosiți.

Meg

Este prescurtarea de la *megabyte*.

MegaHertz

(V. MHz).

Memorie (Memory)

Termenul generic de *memorie* de referă la dispozitivul care poate stoca informație, dar se poate folosi și pentru a ne referi la componentele electronice care pot stoca date. Acest termen este folosit pentru a desemna RAM-ul din computerul dumneavoastră. Cipurile electronice de *memorie* stochează datele doar atâta timp cât se află sub tensiune. Procesul acesta este diferit de stocarea informațiilor pe discuri magnetice – și este de lungă durată.

Memorie cache

Este o zonă de *memorie* foarte rapidă folosită pentru a stoca temporar date – înainte ca acestea să fie citite de procesorul PC-ului. O *memorie cache* poate îmbunătăți simțitor rata de citire a datelor de pe hard disc. Computerul citește mai multe date decât se cer și stochează excesul în *memoria cache*. Aceste date sunt gata să fie accesate la următoarea cerere de citire. *Memoria cache* poate fi de până la 100.000 de ori mai rapidă decât hard discul!

Memorie convențională (Conventional memory)

Sunt primii 640Kb din întreaga memorie. Aplicațiile Windows au nevoie de memorie convențională deoarece există un nivel critic de 65Kb pentru aceasta. În momentul în care *memoria convențională* scade sub 65Kb, sistemul cade. Această zonă de memorie este folosită pentru a stoca programele, datele și driverele atunci când sunt rulate. Este principala zonă de memorie care se montează în toate PC-urile. În orice caz, deoarece nu este destul loc pentru rularea programelor software mari care se utilizează în zilele noastre, cele mai multe PC-uri sunt dotate cu mai multă memorie (numită RAM). Să luăm ca exemplu un PC standard vechi care era dotat cu 4Mb RAM. Primii 640Kb de memorie se numesc *memorie convențională*; următorii 384Kb se numesc memorie superioară, iar restul de 3Mb se numesc memorie extinsă. Nu trebuie să vă faceți griji despre felul în care este folosită memoria.

Dacă sunteți utilizator de Windows 3.1x, atunci aveți la dispoziție un utilitar numit MEMMAKER, care are rolul de a sorta memoria și de a se asigura că funcționează optim. Pentru utilizatorii de Windows 95, managementul memoriei se face automat.

Memorie extinsă (Extended memory)

Este o parte a memoriei instalate în computerul dumneavoastră. Această memorie este aproximativ egală cu 1Mb. Primii 640Kb de *memorie* reprezintă *memoria convențională*, iar orice altă *memorie* care depășește 1Mb este *memorie extinsă*. (v. *EMS*).

Memorie inferioară (Low memory)

Este locația de memorie care începe de la 0 și ține până la 640Kb. (v. *High memory, Expanded memory*).

Memorie reală (Real Memory)

Reprezintă cipurile de memorie fizică actuală care se adresează coprocesorului.

Memorie Scrachpad

Este o secțiune a *memoriei superioare* folosită ca rezervă pentru stocarea datelor care se transferă între un computer cu procesor puternic și un dispozitiv I/O lent – cum ar fi o unitate de dischetă.

Memorie superioară (Upper memory)

Într-un computer IBM PC, este acea memorie de 384Kb alocată între limitele 640Kb-1Mb. *Memoria superioară – upper memory* – este cea de după *memoria convențională* de 640Kb, dar înainte de zonele de *memorie superioară* care depășesc gama de 1Mb.

Memoria video (VRAM)

(v. *Video RAM*).

Mh

MHz

Este prescurtarea de la *megahertz*. Reprezintă o unitate de măsură pentru frecvența măsurată în timp a unui semnal egal cu 1.000.000 cicluri per secundă. Cu cât este mai mare numărul de cicluri, cu atât este mai rapid ceasul care generează semnalul. Când spunem ceas, ne referim, în general, la ceasul principal care setează semnalul procesorului din PC. Cu cât semnalul este mai rapid, cu atât este mai puternic procesorul.

Mt

MTBF

Este prescurtarea de la *Mean Time Between Failures* – Intervalul de timp de funcționare fără probleme. Veți vedea aceste specificații scrise pe echipamente electronice cum ar fi un hard disc nou. Acest parametru specifică numărul de ore (exprimat de obicei în zeci de mii) pentru care este garantat acest echipament.

Me

Memorie statică RAM (Static RAM)
Este memoria care poate stoca date atât timp cât computerul este conectat la sursa de alimentare cu curent electric. Informațiile nu au nevoie să fie actualizate.

Memorie virtuală (Virtual memory)
Este o memorie imaginară imensă care poate fi folosită de către un sistem operațional prin stocarea părților nefolosite de memorie virtuală pe disc. Aceste pagini se transferă apoi în memoria principală atunci când este nevoie.

Meniu (Menu)
Acest termen se referă la o listă de opțiuni disponibile într-un program.

Meniu de programe (Programs menu)
Se referă la un submeniu accesat cu ajutorul butonului *Start* din Windows 95. *Programs menu* listează toate programele pe care le aveți instalate pe computerul dumneavoastră și vă permite să îl lansați pe oricare dintre ele. Altă modalitate de a lansa un program este să deschideți *My Computer* de pe *Desktop* cu un dublu clic pe drive-ul C:, să selectați folderul respectiv și să dați un dublu clic pe programul respectiv.

Meniu drop-down (Drop-down menu)
Este o listă de opțiuni afișată în subsolul unei bare de meniu, atunci când selectați o opțiune anumită dintr-un meniu. De exemplu, dacă selectați *File Menu* din aplicații care rulează sub Windows, se afișează o listă cu mai multe opțiuni sub cuvântul *File* (Fișier). Acesta este un *Meniu Drop-down*.

Meniu pentru clic dreapta (Right-click menu)
Este un mic meniu care apare atunci când dați un clic pe butonul drept al mouse-ului. Este folosit de obicei pentru a selecta o formatare sau proprietățile unui obiect. Windows 95 folosește adesea meniul pentru clic dreapta. Dacă dați un clic atunci când vă aflați deasupra unei porțiuni goale de pe *Desktop*, puteți seta proprietățile acestuia sau puteți crea o nouă scurtătură. Dacă dați clic cu butonul drept pe un fișier sau pe un folder, atunci îi veți putea modifica proprietățile.

Meniu Pop-up (Pop-up menu)
Este un meniu care poate fi afișat pe ecran la apăsarea tastei corespunzătoare. De obicei, acest meniu este afișat peste ceea ce se află deja pe ecran. De îndată ce ați ales una dintre opțiuni, meniul dispare, iar ecranul original reapare.

Meniu Pull-Down (Pull-down menu)
Este un set de opțiuni afișate sub una dintre opțiunile dintr-o bară de meniuri. Dacă dați clic pe butonul *Start* din Windows 95 (sau 98), veți vedea un exemplu de *Meniu Pull-down*.

Metoda de diminuare a efectului de alias (Anti-aliasing)
Este o metodă folosită pentru a reduce efectul de zimțare atunci când sunt afișate cercuri sau curbe – același efect se manifestă și când se tipăresc cercuri sau curbe. *Anti-aliasing* umple aceste spații cu o umbră, astfel încât ochiul percepe toate elementele împreună. Efectul vizual este o curbă lină.

Mi

Microfon
Reprezintă acel dispozitiv care convertește undele sonore în semnale electrice. Pentru ca să înregistrați sunete pe computerul dumneavoastră, aveți nevoie de un *microfon* care să convertească sunetul în semnale electrice.

Microsoft
Este cea mai mare companie producătoare de software din lume. *Microsoft* a creat sistemul *Windows*, *MS-DOS*, dar și pachete software ca *Word*, *Excel* etc.

Microsoft Exchange
Windows 95 include un program software numit *Exchange* care coordonează poșta electronică, faxul și mesajele pe care le transmiteți sau pe care le recepționați prin rețeaua de computere la care este conectat și PC-ul dumneavoastră. Pachetul software *Exchange* se instalează odată cu Windows 95.

Minimizare (Minimise)
Este operația de reducere a ferestrei unei aplicații la un icon. Pentru a realiza aceasta, selectați butonul sub formă de linie din colțul dreapta-sus al ferestrei active (primul buton dintre cele trei aflate într-o fereastră Windows).

Mo

Mod de selecție (Selection handle)
Se referă la un mic pătrățel afișat pe cadrul care înconjoară o suprafață selectată. Acest pătrățel vă permite să modificați forma suprafeței selectate.

Mod protejat (Protected mode)
Este un mod operațional specific *procesoarelor Intel* (începând cu 80286) care suportă multi-tasking, memorie virtuală și metode de securizare a datelor.

Mod real (Real mode)
Este sistemul implicit de operare pentru computerele IBM-PC și singurul mod de operare pentru alte computere care au sistem de operare DOS. A lucra în *Mod real* înseamnă că se poate scrie numai un singur program la un moment dat. (Comparați cu *Protected mode*, Windows).

Mod standard (Standard mode)
Pentru un computer IBM-PC, este sistemul de operare Microsoft Windows cu memorie extinsă, dar care nu permite operarea multi-tasking a aplicațiilor DOS.

Modal
Este acea fereastră afișată care nu vă permite să accesați nimic din afara sa.

Casetele de dialog sunt, de obicei, ferestre *modale*. Înainte de a putea să continuați lucrul efectiv, va trebui să răspundeți mesajului din fereastra *modală*.

Modelare de solid (Solid modelling)

Este o funcție disponibilă într-un program de grafică. Modelarea de solid produce obiecte tridimensionale cu aspect solid prin folosirea unor tehnici complexe de umbrire a suprafețelor.

Modem

Este un dispozitiv care convertește semnalele electronice emise de PC-ul dumneavoastră în semnale sonore care pot fi transmise prin intermediul unei linii telefonice. Pentru a recepționa informații de la un *modem*, trebuie să se procedeze invers: trebuie să se convertească semnalele sonore în semnale electronice digitale. *Modemurile* sunt folosite pentru a vă conecta la Internet ori la un serviciu on-line cum este *CompuServe*. Există *modemuri interne* și *externe*. La *modemurile interne* trebuie să deschideți carcasa computerului pentru a le monta în slotul corespunzător. Cele mai multe *modemuri* sunt, însă, *externe* și se fixează în portul serial al computerului. *Modemurile* obișnuite pot transfera 28.800 biți pe secundă (bps) – ceea ce este echivalent cu o pagină și jumătate de text de format A4 pe secundă. Dacă doriți să vă cumpărați un *modem*, asigurați-vă că este dotat cu sistem de detectare a erorilor și cu funcții de corectare – numite *funcții V*. Este posibil să descoperiți că un *modem* care poate funcționa ca fax vă este strict necesar pentru a trimite și a recepționa texte și imagini de la alte faxuri.

Modificatori de tipărire (Print modifiers)

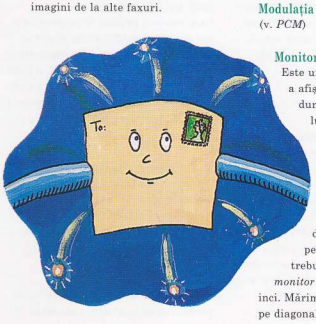
Se referă la codurile speciale care determină schimbarea modului de tipărire. Exemplu: schimbarea modului de la bold la italic.

Modul safe (Safe mode)

Este un mod de operare special, caracteristic lui Windows 9x. Acest mod de operare trebuie selectat dacă Windows detectează vreo problemă în momentul lansării. *Safe mode* nu vă permite să faceți altceva decât să încercați să reparați problema care a apărut. Atunci când instalați pentru prima oară Windows 95, ar trebui să creați o dischetă *Safe mode* care să conțină detaliile de configurare ale computerului dumneavoastră. Dacă problema nu se poate rezolva altfel, Windows vă va cere să introduceți discheta *Safe mode* (denumită și *dischetă-sistem*). Windows va copia setările inițiale peste cele care există în acel moment în computer și, astfel, problema apărută va putea fi rezolvată.

Modulația pulse-cod (PCM)

(v. *PCM*)



Monitor

Este un dispozitiv care are rolul de a afișa textul și grafica din PC-ul dumneavoastră. Arată și lucrează ca și un televizor. Imaginile sunt afișate sub formă de puncte foarte mici pe ecran (cu cât punctele sunt mai mici și mai apropiate, cu atât imaginea este mai clară). Dacă dumneavoastră lucrați design pe computer sau DTP, ar trebui să vă cumpărați un *monitor* cu ecran mai mare de 15 inci. Mărimea ecranului este măsurată pe diagonală (v. *monitor Multi-Sync*).

Monitor analogic (Analogue monitor)

Este un *monitor* care primește *semnale video analogice* și, astfel, poate afișa o gamă infinită de culori. Ambele tipuri de monitoare – *VGA* și *SVGA* – sunt analogice, în timp ce monitoarele de tip mai vechi, CGA și EGA, sunt digitale și pot afișa numai o gamă limitată de culori (v. *VGA, SVGA, CGA* și *EGA*).

Monitor Multifrequincy/multi-scan/multi-sync

Este un monitor care poate fi conectat la diferite tipuri de computere și poate afișa grafică la diferite rezoluții. De exemplu, dacă aveți un computer Desktop normal care poate afișa grafică *SVGA* (la o rezoluție de 800x600 pixeli) și doriți să conectați acest monitor la laptop, care folosește un standard *EGA* mai vechi, monitorul va afișa imaginile numai dacă este multi-scan și poate schimba rezoluțiile de afișare.

Monitor digital

Este un monitor care poate afișa numai o gamă restrânsă de culori sau tonuri de gri. Monitorul primește un semnal digital de la computer și îl convertește intern în semnal analogic. De exemplu, monitoarele mai vechi – *CGA* și *EGA* – sunt monitoare digitale care pot afișa numai câteva zeci de culori (v. *Monitor analogic* și *EGA*).

Monitor monocrom

Este un monitor care poate afișa texte și imagini numai cu alb, negru și gri.

Monitor RGB

Este un monitor de înaltă definiție care folosește trei semnale de intrare deosebite ce controlează fluxurile de electroni corespunzătoare culorilor: roșu, verde, albastru. Există atât monitoare *RGB* digitale, cât și analogice. Ambele tipuri au imagini mai clare și mai bine definite decât monitoarele *Video Compozite* obișnuite.

Mo

Monitorizare de sistem (System monitor)

Este un set de utilitare pe care le primiți la cumpărarea sistemului Windows. Acestea vă permit să supravegheați felul în care se comportă resursele PC-ului dumneavoastră și ce alt client al rețelei le mai folosește.

Morphing

Este un efect special folosit pentru jocuri și multimedia. În cadrul acestui efect, o imagine se transformă treptat într-o alta. De exemplu, un tigru se poate transforma încet-încet (pe parcursul câtorva secunde) într-un buchet de flori.

Motorola

Este compania care proiectează și realizează gama de procesoare 68.000. Acestea sunt folosite pentru computerele *Apple Macintosh* și *Atari*. Ultimul procesor de acest tip care a apărut pe piață este procesorul *G4*.

Mouse

Este un dispozitiv destinat manevrării cu mâna. *Mouse*-ul este mișcat pe o suprafață plană cu scopul de a controla mișcarea cursorului pe ecran. Un *mouse* normal are 2 butoane. În Windows, butonul din stânga are rolul de a selecta text sau de a lansa o aplicație. Butonul din dreapta afișează opțiunile unui anumit element. Dacă doriți să modificați un fișier astfel încât să poată fi numai citit și nu modificat, poziționați cursorul *mouse*-ului pe numele fișierului – în *Explorer* – și selectați-l cu un clic pe butonul stâng al *mouse*-ului. Apoi dați un clic pe butonul din dreapta pentru a afișa proprietățile fișierului.

Mouse optic (Optical mouse)

Este un tip mai vechi de *mouse*. Acesta folosește un senzor aflat sub *mouse* pentru a detecta mișcarea acestuia. *Mouse*-ul este deplasat pe o suprafață specială care are puncte fine de localizare tipărite pe ea.

Mp

MPC

Este prescurtarea de la *Multimedia PC*. Este un set de cerințe minime impuse unui PC. Acestea îi vor permite să ruleze majoritatea aplicațiilor software. În general, termenul se referă la PC-uri care au memorie de 32 Mb de RAM sau mai mult, procesor Pentium II sau mai bun, un hard disc de cel puțin 4.3 Gb, CD-ROM 40X și monitor SVGA.

Mu

Mufă jack (Jack)

Este o *mufă* cu un pin central folosită în general pentru conectarea echipamentelor audio.

Multimedia-ready

Dacă PC-ul dumneavoastră este descris ca fiind *multimedia-ready*, înseamnă că este dotat cu echipamentul suplimentar necesar pentru rularea programelor software multimedia. În mod normal, aceasta înseamnă că PC-ul este dotat cu drive de CD-ROM, cu un hard disc mare, cu minim 8 Mb de RAM, placă de sunet și cu boxe.

Multitasking

Este capacitatea sistemului de operare Windows de a rula mai multe programe software simultan. Șmecheria este că Windows comută foarte rapid sarcinile (*tasks*) oferindu-vă impresia că acestea rulează de fapt în paralel.

My

My computer

Acest icon se află în mod normal în colțul din stânga sus al ecranului Windows 95 (sau Windows 98). Aici veți găsi o versiune prescurtată a conținutului computerului dumneavoastră. Dacă dați dublu clic pe acest icon, veți vedea perifericele legate la computerul dumneavoastră.

N

Navigare (Browsing)

Este termenul folosit pentru a desemna mișcarea printr-un program multimedia sau printr-o listă de fișiere stocate fără nici o ordine – stocate aleatoriu. Dumneavoastră puteți controla către ce pagină *navigați* și ceea ce se afișează pe ecran.

Navigator (Explorer)

Este un program pe care îl primiți împreună cu Windows 9x. El vă permite să controlați toate fișierele stocate pe un disc. Cu *Explorer* puteți copia sau muta fișiere dintr-un folder în altul, puteți crea noi foldere, puteți schimba numele ori le puteți șterge. Cu *Explorer* se pot vedea foldere de pe alte PC-uri din rețea. Pentru a lansa *Explorer*, dați un clic pe butonul *Start* și apoi *alegeți Programs/Explorer*. Utilizatorii de Windows 3.1x au un utilitar similar numit *File Manager*, aflat în grupul *Accessories*.

Ni

Nivel de acces partajat (Share-level acces)

Este o modalitate de a securiza rețeaua astfel încât să vă protejați resursele locale. Aceasta înseamnă că fiecare resursă – cum ar fi imprimanta, un fișier sau un folder – pe care doriți s-o împărțiți cu ceilalți utilizatori ai rețelei poate fi protejată prin parolă. Există o alternativă pentru această metodă; ea se numește *user-level acces* – acces de la nivel de utilizator. Atât *Windows for Workgroups*, cât și Windows 95 vă permit *share-level acces* la rețele mici de două sau mai multe PC-uri.

Nl

NLQ - Near-letter Quality

Se referă la imprimantele care sunt aproape de calitatea unei mașini de scris tradiționale. Acest lucru se aplică aproape tuturor imprimantelor – cu excepția celor care sunt foarte ieftine sau a imprimantelor matriceale ultra rapide care tipăresc cuvinte cu aspect de compoziție de puncte.

Nu

Număr de culori (Colour depth)

Este *numărul de culori* diferite pe care le poate afișa un pixel pe ecranul monitorului. Este determinat de numărul biților de culoare din fiecare pixel.

Nume (Name)

Este descrierea sau denumirea unui fișier, folder, imprimantă sau PC în cadrul unei rețele de computere. Dacă doriți să schimbați *numele* fișierului sau folderului folosind Windows 95, poziționați cursorul mouse-ului deasupra *numelui* și dați un clic. Așteptați câteva secunde ca să puteți să-i schimbați *numele*.

Nume de fișier (Filename)

Este *numele* unic dat unui *fișier*. Are rolul de a permite identificarea unui fișier stocat pe disk. În DOS, un *nume de fișier* poate avea doar opt caractere, plus încă trei caractere care sunt atribuite pentru extensia de fișier – tipul său. De exemplu, o scrisoare către bunica se poate numi *Bunica2.doc*. În Windows 95, puteți introduce *nume de fișiere* mai lungi – care nu mai sunt limitate la opt caractere, astfel încât același fișier se poate numi *Scrisoarecatrebunica.doc*. Puteți folosi majoritatea literelor pentru a denumi un fișier. Singura excepție este spațiul liber – *blancul*. Este posibil să aveți două sau mai multe fișiere cu același nume, cu condiția ca ele să fie stocate pe disc în directoare (foldere) diferite.

Nume lung de fișier (Long filename)

Este o caracteristică a lui Windows 95 care vă permite să atribuiți fișierelor *nume lungi* – de până la 254 caractere. Înainte ca Windows 95 să apară pe piață, numele fișierelor erau limitate la opt caractere (v. mai sus).

Nume de identificare a computerului (Computer names)

În Windows 95 fiecare computer conectat la rețea are un nume de identificare. Dacă sunteți conectați la rețea, veți vedea pe ecranul monitorului dumneavoastră un icon numit *Network Neighbourhood* – vecinătate de rețea. Dacă dați un dublu clic pe acest icon, pe ecran se va afișa lista celorlalte computere din rețea și numele lor.

O

O/P

(v. *Output*).

Ob

Obiect (Object)

Se numește *obiect* orice element care apare pe ecranul computerului. De exemplu, dacă un folder este *obiect*, la fel ca și o secțiune de text, elemente grafice, părți din foi de calcul și, în unele cazuri, chiar utilizatorii și imprimanta sunt obiecte.

Obiect-destinație (Destination object)

Atunci când trageți și aduceți – *Drag and Drop* – un icon în Windows, îl trageți către *obiectul-destinație*. De exemplu, dacă doriți să ștergeți un icon, trebuie să-l trageți în *Recycle Bin* – reprezentat, de asemenea, printr-un icon. Dacă doriți să lansați programul de calcul tabelar și să încărcați automat un fișier deja creat, trageți fișierul către iconul programului de calcul tabelar – programul este un alt tip de *obiect-destinație*.

Obiect legat (Linked object)

Se referă la o cantitate de date conținute într-un alt fișier sau într-o altă aplicație. Iată un exemplu. Să zicem că deschidem un program de calcul tabelar și un procesor de texte – deschise în două ferestre adiacente – și trebuie să trageți fișierul realizat în programul de calcul tabelar în documentul creat cu procesorul de texte. Windows creează o legătură între cele două fișiere. Fișierul realizat cu programul de calcul tabelar se numește *obiect* și este *legat* de procesorul de texte (v. *OLE*).

Obiect-sursă (Source object)

În Windows, prin operația de *Drag and Drop* – tragere – *obiectul-sursă* este obiectul pe care se dă clic prima oară și care urmează să fie tras către o destinație.

Or

Orientat către obiect (Object-oriented)

Se referă la tipuri particulare de programe și sisteme de calcul care lucrează cu obiecte.

Or

Ordinea de tabelare (Tabbing order)

Este ordinea în care se mișcă cursorul dintr-un câmp către următorul atunci când utilizatorul apasă tasta *Tab*.

Organizarea ordinii de tipărire (Print spooling)

Este operația necesară pentru a tipări

automat la viteza normală de tipărire a imprimantei mai multe documente care se constituie în print queue – coadă de tipărire – în timp ce PC-ul realizează alte operații.

Orientare (Orientation)

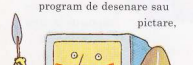
Este modalitatea prin care se poziționează o bucată de hârtie. De exemplu, orientarea de tip *Portrait* este cea cu latura mică pe orizontală, iar *Landscape* are latura lungă pe orizontală.

Original

Se referă la o operă de artă sau la o fotografie care a fost scanată sau copiată.

Origine (Origin)

Este punctul din care se începe numerotarea sau punctul de reper pentru măsurare. Dacă folosiți un program de desenare sau pictare,



poziționile sunt măsurate în mod implicit pornind de la originea – situată în colțul din stânga sus al lucrării.

Ortographic Character Recognition – OCR

Înseamnă recunoașterea optică a caracterelor. Este un program software care poate converti textul dintr-o imagine scanată – rezultat al scanării paginii de text – în caractere care pot fi prelucrate cu ajutorul unui procesor de text.

Os

Oscilație (Dither)

(1) Este metoda folosită pentru a atenua marginile neregulate ale unei curbe (necesară atunci când trebuie să desenăm un cerc pe ecran) prin inserarea unor pixeli care conțin umbră de culoare între pixelii care alcătuiesc curba propriu-zisă. Unele programe grafice realizează acest lucru automat, iar unele imprimante de rezoluție mare realizează aceasta pentru a îmbunătăți calitatea tipăririi. (2) Pentru a crea o nouă culoare prin afișarea unei structuri de pixeli colorați care sunt percepuți de către ochi ca o culoare nouă. Ochiul uman percepe pixelii fini de culoare ca pe un întreg, astfel încât se creează iluzia unei noi culori. De exemplu, o structură de pixeli de alb și negru aflați la distanță egală ar da senzația de gri; măriți numărul de pixeli negri și veți vedea cum griul se închide.

Ou

Outliner

Este o aplicație software care vă permite să vă organizați ideile. Fiecare cap de tabel are mai multe rubrici care, la rândul lor, pot avea subrubrici și idei principale. Puteți vizualiza toate secțiunile sau doar capul de tabel.

P

Pachet (Bundle)

Acest termen se referă la o ofertă specială care se face în momentul achiziționării unui computer sau a unui pachet software mai sofisticat. Oferta specială constă în acele pachete software sau componente hardware suplimentare pe care le primiți în momentul tranzacției. Aceste programe sau componente ar costa mai mult dacă ar fi achiziționate separat. Iată un exemplu: dacă aveți noroc, găsiți un magazin cu o ofertă specială în care dacă achiziționați un computer și o imprimantă veți primi gratis hârtie specială pentru imprimantă sau cartușe de rezervă.

Patch

Este un mic program software care are rolul de a repara toate problemele care apar într-un pachet software de dimensiuni mai mari.

Page break

Este denumirea punctului de la care o pagină de text se încheie și începe următoarea pagină. În MS Word, puteți insera un caracter care va opri desfășurarea unei pagini prin apăsarea simultană a tastelor *Ctrl+Enter*.

Pagină banner (Banner page)

Este o pagină care se tipărește la început și conține ora, data, numele documentului și numele persoanei care îl tipărește. Dacă lucrați pe cont propriu, puteți dezactiva această opțiune – folosind setările din Windows – deoarece în caz contrar veți irosi o mulțime de hârtie.

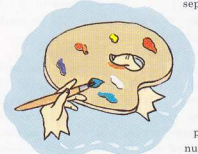
Pagini per minut (Pages per minute – ppm)

Este un parametru care desemnează numărul de pagini de format A4 care pot fi tipărite într-un minut. O imprimantă laser standard poate tipări între 6 ppm și 12 ppm, în timp ce o imprimantă inkjet mai ieftină poate tipări în medie 2 ppm.

Paletă (Palette)

Este gama de culori care pot fi folosite în procesul de tipărire la imprimantă de un program de desenare și pictare.

Paletă de culori (Colour palette)



Se referă la separația de culori care este realizată de regulă în cadrul unei imagini. Deși un pixel poate avea numai opt biți de culoare și pe ecran puteți vedea 256 de culori diferite, puteți alege aceste 256 de culori dintr-o gamă care cuprinde milioane de culori diferite: posibilitatea dumneavoastră de a alege aceste culori se poate vedea în paleta de culori.

Parametru (Parameter)

Este informația necesară pentru a defini o opțiune sau o funcție. Dacă tipăriți de la tastatură *DIR/P* de la promptul MS-DOS,

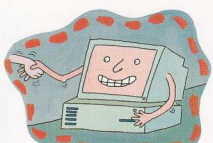
parametrul */P* comunică lui *DIR* să listeze toate fișierele cu pauză între fiecare ecran complet.

Parolă (Password)

Se referă la un cuvânt sau o frază care trebuie ținute secrete. Acestea sunt asociate cu numele utilizatorului și confirmă identitatea acestuia. Dacă doriți să contractați un abonament la un serviciu on-line, cum ar fi *CompuServe*, veți primi un nume și un cod de utilizator și va trebui să introduceți o parolă secretă de recunoaștere pe care o veți cunoaște numai dumneavoastră.

Partajare de fișier (File sharing)

Dacă dețineți două sau mai multe PC-uri conectate într-o rețea, puteți partaja fișierele între utilizatori. Uneori numai unul dintre utilizatori va folosi un fișier la un moment dat, dar alteori mai mulți utilizatori pot accesa un fișier în același timp. În acest caz, software-ul de rețea trebuie să poată să permită accesul simultan al mai multor utilizatori la același fișier. Pentru aceasta există un atribut special de fișier. Acesta se numește *Shareable* (Partajabil). Atunci când acest parametru are valoarea de adevăr 1, fișierul poate fi accesat de mai mult de un utilizator. Pentru a seta acest atribut pe valoarea 1, folosiți comanda *Attrib* din DOS sau afișați fereastra de proprietăți ale fișierelor – *Properties window*. Dacă nu sunteți conectați la o rețea de computere, nu trebuie să vă faceți griji în legătură cu partajarea fișierelor.



Partajare de resurse (Resource sharing)

Partajare de resurse se numește atunci când utilizatorul unui computer poate accesa resurse care se găsesc pe un alt computer legat în rețea. Să presupunem că în firma dumneavoastră aveți instalată o rețea de 4 PC-uri și că unul este conectat la imprimantă; dacă utilizatorul altui PC din rețea dorește să tipărească un document, atunci va fi necesară partajarea imprimantei.

Partiție (Partition)

Este o modalitate de a diviza hard discul în părți mari care pot avea ca adrese de accesare litere de drive diferite. Dacă vă cumpărați un PC cu un hard disc de 4.3 Gb, veți constata că nu e comod să-l împărțiți în 4 partiții de câte 1.075 Gb numite *C:*, *D:*, *E:*, *F:*.

Paste

Este o comandă prin intermediul căreia se inserează un fragment de text sau o altă informație. Pentru a muta un fragment de text în cadrul unui document trebuie să selectați textul, să alegeți *Edit*/*Cut* și apoi să mutați cursorul la noua locație după care trebuie să selectați din meniul *Edit* comanda *Paste*.

Paste Special

Este o comandă folosită pentru a insera un obiect într-un document. Windows vă permite să inserați sunete, imagini sau date din alte aplicații. Pentru a apela această comandă trebuie să selectați meniul *Edit* și apoi *Paste Special* (v. *OLE*).

Pc

PC

Este prescurtarea de la Personal Computer. În mod normal, acest termen desemnează un computer compatibil IBM care folosește un procesor Intel și este dotat cu porturi standard și sloturi de expansiune.

Pd

PDA

Este prescurtarea de la Personal digital assistant (asistent personal digital). Se referă la un computer de tip palmtop care întrunește cerințele dumneavoastră de procesare și comunicare. Aceasta presupune în mod normal funcționarea unui procesor de texte, o legătură la e-mail, funcționarea unui fax/modem – este un dispozitiv de dimensiune mai mică decât a unui carnețel.

PDL

(V. *Page Description Language* – limbaj de descriere a paginii).

Pe

Pe 16 - biți (Sixteen-bit)

Acest termen se referă la un procesor care dirijează date pe cuvinte de 16 biți. Acest tip de procesor are o viteză de operare mult mai mare decât sistemele mai vechi pe 8 biți.

Pensulă (Brush)

Este un instrument folosit de programele de desenare și pictare. Acesta vă permite, să zicem, desenare unei linii pe ecran. Desigur, puteți schimba atât culoarea pensulei, cât și mărimea sau forma acesteia. În programul Paint din Windows culorile și grosimile de pensulă folosite sunt definite în partea din stânga jos.

Pentium

Este un procesor realizat de firma Intel și folosit de PC-urile performante existente pe piață la ora actuală. Acest procesor a înlocuit vechiul 80486 și este compatibil cu toată gama procesoarelor mai vechi 80x86.

Periferic (Peripheral)

Se referă la orice echipament suplimentar adăugat unui sistem informatic – adică PC-ului dumneavoastră.

Personal Digital Assisitant

(v. *PDA*).

Personalizare (Personalizing)

Este un termen folosit prima oară de Microsoft. Acest termen desemnează operația de modificare a setărilor Windows, astfel încât acestea vor fi diferite de cele implicite. De exemplu, puteți schimba fundalul ecranului sau puteți schimba culorile barelor de meniuri ori fonturile folosite de *Windows*. Pentru a realiza aceste modificări apelați iconul *Control panel* din grupul *Main program* din Windows 3.1x sau apelați meniul *Start*/*Settings* din Windows 95, 98 sau 2000.

Pe

Perspectivă (Perspective)

Se referă la impresia de adâncime pe care o oferă o imagine în care obiectele mai îndepărtate de obiectiv apar micșorate față de cele din prim-plan.

Ph

Phoneme

Se referă la acele sunete scurte din care sunt alcătuite cuvintele. *Phoneme* este folosit pentru analizarea vocii înregistrate, sau pentru a sprijini realizarea unei cuvântări prin crearea unor sunete de fundal.

Pi

Pică (Pica)

(1) Este o unitate de măsură cu 12 points (puncte)=0,166 inch (toli). (2) Desemnează grosimea caracterului unei litere – exprimat de obicei în 12 caractere per inch (tol).

Pincusion distorsion

Este un viciu de afișare al unui monitor care cauzează distorsionarea unei imagini afișate. Acest viciu cauzează un efect vizual de curbare a marginilor contururilor afișate la marginile ecranului. Unele monitoare au butoane de control prin care se poate ajusta afișajul, astfel încât să se elimine *Pincusion distorsion*. În caz contrar, dacă aveți o linie sau o margine a unei ferestre afișată aproape de marginea monitorului, aceasta va apărea având o formă curbată. Deci, niciodată imaginea afișată de acel monitor nu va fi corectă și, în acest caz, va trebui să returnați monitorul producătorului, deoarece nu poate fi folosit în condiții bune.

PING

Este o comandă pentru testarea existenței activă a anumitor noduri (echipamente) într-o rețea locală de computere sau în rețeaua mondială de computere – Internetul. Dacă folosiți Internetul, este posibil să vedeți un mesaj care vă atenționează „Ping test" sau similar. Aceasta înseamnă că furnizorul de servicii și-a testat conexiunile cu alte computere.

Pipelining

(1) Este o metodă de executare în paralel a mai multor instrucțiuni. Aceasta este o modalitate de a îmbunătăți performanțele unui computer. Unele PC-uri super-performante folosesc *pipelining* sau *pipe line* memory pentru a-și mări simțitor performanțele. (2) Se folosește pentru a îndeplini mai mult de o sarcină la un moment dat: de exemplu, stocarea și compresarea unei imagini pe disc în timp ce aceasta este scanată.

Pistă (Track)

(1) Dacă ne referim la un CD muzical, atunci acest termen desemnează o melodie de pe acel CD.
(2) În cazul unui fișier MIDI, este o metodă de separare a diferitelor note dintr-un ton prin intermediul unui canal sau instrument.
(3) În cazul realizării programelor software, acest termen se referă la o serie de instrucțiuni care definesc modul în care un obiect se deplasează în timp.

Pitch

(1) Este un număr de caractere care va umple un spațiu liniar egal cu 1 inch atunci când caracterele sunt tipărite monospațiat. Acest termen este folosit la imprimantele liniare, iar valoarea unui pitch este de 10,12 sau 17 caractere per inch. (2) Este frecvența unui sunet.

Pixel

Este cea mai mică unitate sau punct de pe ecran sau tipărit la o imprimantă, ale cărei culori sau luminozitate pot fi controlate. Un monitor normal are o rezoluție de 72 pixeli per inch, în timp ce o imprimantă laser are o rezoluție de 300 până la 600 pixeli (numiți și dots-puncte) per inch.

Pl

Placă acceleratoare (Accelerator card)

Este o variantă de a mări viteza de reacție a unui PC mai vechi prin înlocuirea procesorului existent cu o placă specială care are în dotare un procesor mai nou și mai rapid. (v. *Upgrade*)

Placă de bază (Motherboard)

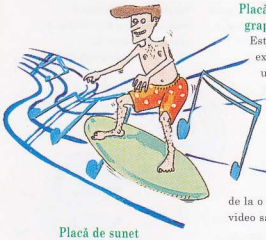
Este placa principală care intră în componența unui computer. Dacă deschideți carcasa PC-ului - aveți grijă, desigur, să deconectați alimentarea cu curent electric a computerului - veți vedea că *placa de bază* se situează la baza carcasei. Aceasta este de obicei de culoare verde și este lăcuită pentru a proteja circuitele și conectorii montați pe ea.

Placă de captură video (Video capture board)

Este o placă electronică specială care se montează într-unul dintre sloturile de extensie aflate în PC-ul dumneavoastră și vă permite să capturați o imagine de pe televizor și s-o stocați în memoria computerului.

Placă de expansiune (Expansion card)

Se referă la un set de componente electronice asamblate într-un mic dispozitiv din plastic ce poate mări funcționalitatea PC-ului dumneavoastră. De exemplu, dacă doriți să vă conectați PC-ul la o rețea, trebuie să-i adăugați componente electronice cu rolul de a controla modalitatea de transmitere a semnalului prin cablul de rețea. Această problemă se rezolvă prin cumpărarea unei plăci de expansiune de rețea. Puteți monta mai multe plăci de rețea într-un computer prin conectarea lor la un slot de expansiune liber. Pentru a realiza această operație, va trebui să deschideți carcasa computerului dumneavoastră – dar prin această acțiune puteți dăuna componentelor electronice sensibile. Deci va trebui să urmați întocmai instrucțiunile din manualul computerului dumneavoastră.



Placă de sunet (Soundcard)

Este un dispozitiv suplimentar care se conectează la slotul de expansiune din computerul dumneavoastră și produce semnale analogice sau digitale. *Placa de sunet* generează sunete folosind un convertor analogic sau un chip de sinteză FM. De asemenea, furnizează funcția de înregistrare a sunetului în format digital (folosind un convertor analogic-digital) și instrumente de control MIDI. Spre deosebire de computerele Apple Macintosh, PC-urile nu au incluse automat elemente de generare a sunetelor, astfel că pentru a genera sunete pe un PC, trebuie să-i montați o placă de sunet. Iată care sunt cele trei standarde principale pentru plăcile audio de PC: AdLib, SoundBlaster și Windows-compatible. Multe plăci audio de PC-uri au incluse programe software de compresie pentru fișierele de tip .wav, dar folosesc mai multe metode. MPC recomandă sistemul ADCPM. În plus, multe plăci audio de PC-uri includ elemente de generare a sunetelor folosind fișiere MIDI. Există două feluri de generare a sunetelor MIDI: sintetizatorul FM simulează notele muzicale prin modularea frecvenței fișierului wave, în timp ce sinteza waveform folosește digitizarea mostrelor de note pentru a produce sunete cât mai realiste. (v. *MIDI*)

Placă grafică video (Video graphics card)

Este o placă de expansiune care urmează să fie fixată în slotul aferent din PC-ul dumneavoastră și are rolul de a vă permite vizualizarea textului, a graficii și a imaginilor video animate provenite de la o sursă externă: cameră video sau videocasetofon.

Plan (Plane)

În cazul unei imagini, planul este unul dintre layerele acesteia. Layerele pot fi manipulate independent în cadrul programului de grafică. Multe programe de desenare vă permit crearea de noi layere și editarea celor deja existente în desenul dumneavoastră.

Platformă (Platform)

Este termenul care se referă la tipul echipamentelor hardware sau la combinația de programe software care caracterizează o anumită gamă de computere. De exemplu, când spunem platformă compatibilă PC, ne referim de obicei la un computer cu procesor Intel 80x86 sau Pentium care are ca sistem de operare ori DOS, ori Windows 9X sau Windows 2000 sau orice alt sistem de operare cunoscut. Atunci când cumpărați un nou program software, pe partea laterală a cutiei găsiți o listă cu tipurile platformelor pe care poate rula acel software. De asemenea, sunt specificate și cantitățile de memorie RAM și spațiu necesar pe hard disc.

Po

Poligon (Polygon)

Este o formă geometrică cu trei sau mai multe laturi.

Port

(1) Este folosit pentru a desemna transferarea unei aplicații între platforme. (2) Se referă la canalele de comunicații care permit computerului să realizeze schimb de date cu unul dintre perifericele sale. În spatele computerului dumneavoastră există o serie de mufe. Acestea sunt porturi care realizează legătura dintre

computer și mediul înconjurător. (v. *Printer port, Serial port*).

Port paralel (Parallel port)

Este o mufă aflată în spatele computerului dumneavoastră și vă permite conectarea acestuia la imprimantă. *Portul paralel* transmite date către imprimantă prin intermediul a 8 fire.

Port serial (Serial port)

Acest termen se referă la o mufă folosită pentru a converti datele din PC într-o formă în care fiecare bit este transmis prin intermediul unui singur fir. În mod normal, datele din PC sunt transferate prin intermediul *portului paralel* care are 8 sau 16 fire. Dacă doriți să folosiți un modem, va trebui să-i transmiteți acestuia date sub o formă serială care poate fi convertită în semnale sonore care pot fi transmise unul câte unul prin linia telefonică.

Portabil (Portable)

(1) Este un computer compact care poate fi deplasat. El are alimentare dual: de la rețea sau de la baterie. În timp ce vă aflați în deplasare, computerul folosește alimentarea de la bateria internă. În timp ce lucrați cu computerul alimentat de la rețea, bateria sa se va încărca. (v. *Laptop*). (2) Se referă la orice componente hardware sau programe software care pot fi folosite pe diferite tipuri de computere. De exemplu, un fișier grafic creat cu Adobe Acrobat poate fi vizualizat pe aproape orice fel de computer.

Portret (Portrait)

Acest termen se referă la așezarea paginii sau a hârtiei. Hârtia de imprimare poate fi așezată fie pe latura lungă, fie pe latura mică a sa. Dacă doriți să schimbați modalitatea de tipărire a unui document, trebuie să folosiți următoarea succesiune de comenzi: *File/Print Setup/ Setup option*. Aceasta vă permite să schimbați orientarea și dimensiunea hârtiei folosite. (comparați cu *Landscape*)

Po

PostScript

Este un termen folosit pentru a descrie felul în care arată o pagină tipărită – aici ne referim la caracteristici cum ar fi dimensiunea, poziția și stilul textului și/sau al graficii. *PostScript* a fost dezvoltat de compania Adobe Systems și vă oferă flexibilitate în alegerea măririi fonturilor și a poziționării. Acest sistem este folosit de programele *DTP* (*DeskTop Publishing*) și de imprimantele performante laser, precum și de emulatoarele de tipar fototypesetters.
Display PostScript este o extensie a comenzilor PostScript care trebuie afișată pe ecran astfel încât puteți vedea exact ceea ce se va tipări la imprimantă. Un fișier *Encapsulated PostScript* (EPS) conține comenzi *PostScript* care descriu o imagine sau o pagină. Comenzile sunt stocate într-un fișier, iar acesta poate fi plasat pe o pagină. Un fișier *Encapsulated PostScript* conține de obicei o imagine de previzualizare în format *.TIFF* sau *.PICT*.

Poștă (Mail)

(v. *Poșta electronică – Electronic mail*).

PowerPC

Este un procesor RISC de înaltă performanță realizat de Motorola și folosit pe gama de computere PowerPC (gamă de computere Macintosh) și de unele stații grafice.

Pr

Pre-emptive multi-tasking

Este o caracteristică a unor sisteme de operare. Aceasta are rolul de a permite unor programe să ruleze eficient mai multe aplicații în același timp. Important este că folosind *pre-emptive multi-tasking* sistemul de operare poate să controleze mereu operațiile realizate de computer. Acesta rulează un program pentru o perioadă de timp, iar apoi transferă controlul altui program. Viteza cu care se produce acest transfer este atât de mare, încât utilizatorul nici nu-l sesizează. Se evită astfel un fenomen: procesorul computerului nu poate fi monopolizat de un singur program.

Prescanare (Pre-scan)

Este o caracteristică a celor mai multe scannere plane. Aceasta are rolul de a realiza o scanare rapidă la rezoluție mică pentru a vă permite să repoziționați originalul sau să marcați aria ce urmează a fi scanată la o rezoluție înaltă.

Prietenoasă cu utilizatorul (User-friendly)

Este o descriere a unui software ușor de folosit – în mod special de un novice în materie de computere.

Primitivă (Primitive)

Este o formă geometrică simplă, cum ar fi un cerc, un pătrat, o curbă folosite pentru a compune forme mai complexe într-un program de grafică.

Print preview

Este o funcție a unui produs software care vă permite să vedeți cum va apărea o pagină la tipărire.
(v. *Preview*).

Printer Command Line - PCL

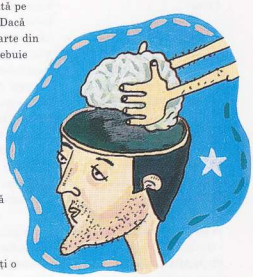
Desemnează limbajul de control al imprimantei. Este un tip de limbaj de descriere creat de Hewlett-Packard. Este folosit de aproape toate imprimantele acestei firme.

Print Screen key

Este tasta *Prt Scrn*. Este o tastă aflată în partea din dreapta sus a tastaturii. La tastaturile DOS această tastă vă va transmite caracterele de pe ecran la imprimantă. La tastaturile sub Windows, această funcție a fost schimbată. Ea are rolul de a copia imaginea afișată pe ecran pe Clipboard. Dacă doriți să tipăriți o parte din ecranul Windows, trebuie să apăsați butonul *Print Screen*. Apoi trebuie să lansați programul Paint și să alegeți *Edit/Paste*.
O copie a imaginii care era afișată pe ecran este reprodusă într-un fișier Paint, care poate fi apoi tipărit sau editat. Dacă doriți să copiați o imagine a ferestrei active, (fereastra care are bara de titlu albastră), mai bine decât să tipăriți tot ecranul, apăsați tastele *ALT+PrintScreen* simultan. Dacă doriți să vedeți ce imagine ați capturat, folosiți *Clipboard Viewer*.

PRN

Este un acronim folosit în MS-DOS pentru a ne referi la portul standard de imprimantă. Dacă aveți în față cursorul DOS (C:\>) și doriți să tipăriți un fișier de text cum ar fi *CONFIG.SYS*, puteți introduce de la tastatură comanda *TYPE CONFIG.SYS>PRN* care va transmite conținutul fișierului *CONFIG.SYS* la imprimantă. Această comandă nu se aplică dacă aveți o imprimantă *PostScript* care preia numai comenzi *PostScript*.



Procesor (CPU)

Este unitatea principală de procesare. Acesta este creierul computerului. De fapt, *CPU* este un dispozitiv electronic care conține o mulțime de componente electronice minuscule care au fost proiectate să realizeze funcțiile aritmetice de bază și să controleze activitățile computerului.

Procesul de tipărire (Print job)

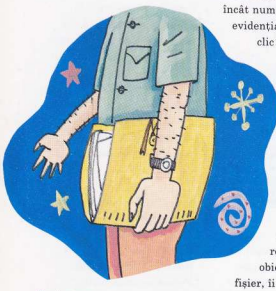
Este un proces de ordonare a fișierelor ce urmează a fi tipărite la imprimantă. Fișierele conțin toate caracterele și codurile de tipărire necesare pentru a tipări un document sau o pagină.

Profil (Profile)

Este o caracteristică specială a sistemului Windows 95 care are rolul de a stoca setările pentru diferiți utilizatori. Fiecare utilizator are propriul său profil care descrie felul în care arată ecranul Windows și în care funcționează acest sistem. Simona își poate dori scurtături către Internet, în timp ce Ana poate preferă să aibă titluri de CD-ROM cu scurtături instalate. Atunci când porniți PC-ul, Windows vă cere să precizați numele utilizatorului și se configurează singur în funcție de setările specifice din Profile.

Program

(1) Este un set complet de instrucțiuni care îndrumă PC-ul astfel încât acesta să realizeze o sarcină oarecare. Un pachet software de procesare a textelor este o combinație de mii de instrucțiuni care satisfac diverse sarcini. Aceste instrucțiuni sunt scrise de programatori. Un fișier de program are în mod normal extensia *.EXE*.
(2) În MIDI, se referă la datele care definesc sunetele emise de sintetizator.



Proiectare asistată de calculator

(v. *CAD*).

Prompter (Command prompt)

Este un simbol care vă indică faptul că programul software este gata să primească o nouă comandă. În DOS, acesta apare de obicei sub forma *C:\>*. Pentru a deveni mai prietenos, se poate include traiectoria astfel încât prompterul să se citească „*C:\>Windows*>"

Prompter (Prompt)

Este un ecran care are rolul să vă amintească de faptul că trebuie să introduceți o comandă. Utilizatorii de DOS au prompterul *C:\>*. Dacă luăm în discuție sistemul de operare DOS, prompterul de comandă afișează numele discului curent și subdirectorul în care vă aflați. Dacă doriți să schimbați directorul în *\litere*, pe ecran va apărea *C:\litere\>*.

Proprietăți (Properties)

În Windows 95, acest termen se referă la atributele unui fișier sau obiect. Pentru a vizualiza sau pentru a edita proprietățile unui fișier, selectați-l cu un clic astfel încât numele său să fie evidențiat; apoi dați un clic pe butonul drept al mouse-ului. Pe ecran apare un mic meniu de opțiuni. Selectați *Properties* din acest meniu și veți vedea proprietățile obiectului respectiv. Dacă obiectul este un fișier, îi puteți vizualiza sau edita atributele, astfel încât să-l faceți *Read-only* sau *Hidden*. Puteți, de asemenea, schimba locația sau numele unui obiect.

Protocol

Este un set de condiții impuse care permit unor PC-uri să comunice. Un protocol simplu este cel care are rolul de a transfera date corect de la PC la imprimantă prin intermediul cablului imprimantei. Alte protocoale asigură comunicarea PC-ului cu alte computere prin Internet sau printr-o rețea de computere. Un protocol este ca o înțelegere. Când două PC-uri nu pot să realizeze schimb de informații, este ca și când ați folosi protocoale diferite.

Protocol de comunicație (POP)

Este prescurtarea de la *Point of Presence*. Se referă la numărul de telefon al furnizorului de servicii de Internet – număr pe care acesta îl folosește pentru a vă conecta la Internet prin intermediul modemului. Cei mai importanți furnizori de servicii on-line au mai multe *POP*-uri răspândite în țară, astfel încât vă puteți conecta la Internet la prețul unei convorbiri locale. Dacă doriți să vă decideți asupra unui furnizor de servicii Internet trebuie să vă asigurați că are un *POP* în apropiere, astfel încât nu va trebui să plătiți un preț mai mare pentru factura telefonică. Dacă trebuie să călătoriți adesea, verificați dacă furnizorul de servicii are *POP*-uri răspândite sau va trebui să formați un număr de acces din țară pentru a vă conecta la Internet.

Protocol de comunicație (PPP)

Este prescurtarea de la *Point to Point Protocol* și reprezintă un set de comenzi care permit unui PC să folosească protocoale *TCP/IP* la stabilirea unei conexiuni telefonice. În mod normal, *TCP/IP* funcționează numai în cazul unei rețele, dar sistemul *PPP* îl determină să lucreze și prin linia telefonică. Protocolul *TCP/IP* este o modalitate în care PC-urile vorbesc între ele folosind Internetul. Deci trebuie să folosiți un sistem *PPP* dacă doriți să vă conectați la Internet prin intermediul unui modem.

Pu

Publicare (Publish)

(1) Este un termen folosit în producerea și vânzarea de software.
(2) Desemnează etapa de concepere, editare, tipărire și vânzare a revistelor sau cărților. Programele DTP (Desktop Publishing) folosesc un software specializat, un computer și o imprimantă. Publicarea electronică folosește computerele pentru culegerea de text și pentru afișarea informației.
(3) Pentru a împărți o resursă locală, cum ar fi un fișier sau folder, în cadrul unei rețele.

Pulse Code Modulation - PCM

PCM, prescurtarea de la *Pulse Code Modulation*, este o metodă de traducere a sunetelor într-un format compact folosit de plăcile de sunet performante.

Pulse dialing

Este o metodă de formare a unui număr telefonic care folosește un număr de impulsuri telefonice. Dacă formați cifra trei, *Pulse dialing* va transmite trei pulsuri. Aceasta este o metodă veche și depășită de formare a unui număr telefonic. Acum, există o metodă mult mai performantă de formare a unui număr telefonic.

Punct (Point)

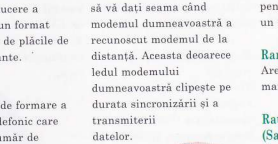
(1) Este un termen folosit pentru a deplasa cursorul de pe ecran folosind mouse-ul sau tastele cu săgeți (v. *Pointer*).
(2) Este o unitate de măsură folosită de tipografi egală cu 1/72inch. În mod normal, se folosește pentru a măsura înălțimea literei.

Puncte de fosfor (Phosphor dots)

Sunt punctele de fosfor de culoare roșie, verde și albastră depuse pe partea interioară a unui ecran color.

Purtătoare de semnal (Carier-signal)

Este un semnal continuu stabil folosit de un modem pentru a trimite datele prin intermediul firului telefonic. Modemul schimbă frecvența purtătoarei de semnal – a tonului – astfel încât aceasta să reprezinte diverse caractere care urmează a fi transmise.
Dacă aveți un modem și vă conectați la un serviciu on-line – cum ar fi Microsoft Network, CompuServe sau Compulink Information Exchange (CIX), atunci puteți să vă dați seama când modemul dumneavoastră a recunoscut modemul de la distanță. Aceasta deoarece ledul modemului dumneavoastră clipește pe durata sincronizării și a transmiterii datelor.



R

RAM

Este prescurtarea de la *Random Acces Memory* – memorie cu acces aleatoriu. Această memorie permite accesul la orice locație în orice ordine fără să fie necesar să treceți prin alte etape mai întâi. Chipurile de memorie din PC-ul dumneavoastră sunt *RAM*, deoarece orice locație poate fi accesată prin specificarea unei adrese. O bandă magnetică nu este cu *random acces*, deoarece trebuie să citiți mai întâi toate locațiile înainte de a o putea accesa pe cea dorită.

RAID

Este prescurtarea de la *Redundant Array of Inexpresive Disks*. Este un mod de a stoca aceleași date în locuri diferite pe hard discuri multiple. *RAID* apare pentru sistemul de operare ca un singur hard disc logic.

Range left

Are rolul de a alinia textul la marginea din stânga.

Rata de eșantionare (Sample rate)

Se referă la numărul de măsurători pentru semnalul înregistrat în fiecare secundă. O placă de sunet de PC suportă în mod normal 11.025 KHz, 22.05 KHz sau 44.1 KHz. (v., de asemenea, *analog/digital, conversion MPC, quantise*).

Rata de reîmprospătare (Refresh)

Este procesul de actualizare regulată a imaginilor de pe ecranul monitorului prin scanarea fiecărui pixel cu ajutorul unui fascicul de raze, astfel încât imaginea să fie vizibilă pe ecran dadorită strălucirii punctelor de fosfor. Strălucirea fosforului durează însă doar câteva zecimi de secundă, deci punctele trebuie

luminate de fasciculul electronic de raze pentru a le determina să strălucească din nou. Acest proces se repetă de aproximativ 60 sau 70 de ori într-o secundă.

Rata de transfer (Baud or baud rate)

Indică numărul de biți transmiși pe secundă (la viteze mici, un bit de informație – care constituie unitatea de semnal – va coda fiecare schimbare a semnalului electric, iar la viteze mari de transfer se poate coda fiecare schimbare de semnal cu mai mulți biți). Este un termen folosit în telecomunicații pentru a descrie numărul de schimbări de semnal care apar într-un semnal în fiecare secundă. Este foarte important, deoarece modemurile și alte periferice sunt de regulă descrise folosind termeni ca *rata de transfer*. Demn de reținut este și faptul că transferul nu este același

lucru cu suma datelor transmise într-o secundă. (*v. Bits per second*).

Ray tracing

În grafică, este o metodă de creare a efectelor realistice. Această metodă se referă la afișarea corectă a modului în care cad umbrele și luminile pe un obiect ca și cum ar veni de la sursa de lumină. Programele software de ray tracing calculează direcția fiecărei raze de lumină, reflexia sa și modul în care va arăta obiectul expus.

Re

Realitate virtuală (Virtual reality)

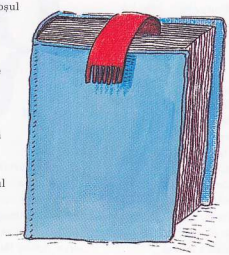
Se abreviază VR. Este o simulare a realității sau mediului prin intermediul computerului. Dumneavoastră puteți interveni în *realitatea virtuală* cu ajutorul computerului.

Recunoașterea vorbirii (Speech recognition)

Este procesul de analiză a vorbelor rostite astfel încât să le poată recunoaște un PC.

Recycle Bin

Este un icon afișat pe desktop-ul sistemelor de operare Windows 9x și Windows 2000. Acest icon arată la fel ca un coș de hârtii sau un coș de gunoi. Dacă doriți să ștergeți un fișier sau un folder, trageți-l în *Recycle Bin* sau apăsați tasta *Delete*. Coșul de gunoi stochează fișierele sau folderele șterse un număr de zile sau până când goliți dumneavoastră coșul de componentele sale. Conținutul coșului nu poate dispărea de pe disc până când nu dispuneți dumneavoastră golirea coșului.



Redenumire (Renaming)

Este un termen folosit pentru a desemna schimbarea numelui unui fișier. În Windows, dați un clic pe fișierul sau pe folderul pe care doriți să îl redenumiți și păstrați cursorul deasupra iconului. După câteva secunde, descrierea va fi înconjurată de o casetă; puteți edita numele. În DOS, folosiți comanda *REN*, iar în Windows 3.1x folosiți utilitarul *File Manager*.

Reeșantionare (Resample)

Este un termen folosit pentru a ne referi la schimbarea numărului de pixeli folosiți pentru realizarea unei imagini. De exemplu, dacă scanați o imagine la rezoluția de 400 dpi, iar imprimanta dumneavoastră tipărește imaginile la rezoluția maximă de 300 dpi, puteți reeșantiona imaginea bitmap pierzând din calitatea imaginii, dar asigurați-vă că tot ce editați este și tipărit la imprimantă.

Registru (Registry)

Se referă la o bază de date care se realizează sub Windows și conține informații despre aproape orice program stocat pe disc, despre utilizatori, rețele și preferințe. Registrul nu se vede niciodată, dar e bine să știți că există pentru cazul în care pe ecran apare un mesaj de eroare cum ar fi „Object not found in registry – obiectul nu se află în registru". Aceasta înseamnă că unul dintre programe nu a fost corect instalat.

Re-hyphenation

Se referă la modificarea despărțirii în silabe a unui text când acesta este așezat într-o pagină nouă sau când i se aplică o altă aliniere.

Rendering

Este procesul de aplicare a culorii și a umbririi unui corp construit pe o structură de tip wire-frame (cadru de sârmă) sau unui obiect grafic, astfel încât acesta să arate ca un obiect real.

Renunțarea la execuția unei comenzi

Termenul folosit în limba engleză pentru această operație este *Undo*. Este o funcție pe care o au câteva aplicații și care vă permite anularea unei comenzi care de abia a fost executată. Exemplu: să presupunem că tocmai ați executat o comandă de alipire sau o comandă de ștergere. Dacă dați acum comanda *Undo*, execuția precedentelor comenzi poate fi anulată.

Repetare (Replay)

Este un termen folosit pentru a reda un semnal folosind o înregistrare.

Repornire a sistemului (Re-boot)

Este o operație echivalentă cu închiderea urmată de deschiderea computerului. Puteți reporni sistemul folosind combinația de taste *CTRL-ALT-DEL* sau puteți apela succesiunea de comenzi *Start/Shutdown/Re-boot* dacă aveți instalat Windows 95 sau echivalent.

Reset

Este un termen folosit pentru a desemna întoarcerea unui sistem la stadiul inițial, pentru a permite unui program software sau unui proces să fie repornit. *Hard reset* (Reset de pe hard disc) este similar din punct de vedere al rezultatului cu *soft reset*, dar există totuși și o deosebire importantă: la *hard reset* avem un buton care apelează direct *CPU* (procesorul), în timp ce *soft reset* acționează asupra sistemului de operare.

Resursă (Resource)

Este un dispozitiv disponibil într-o rețea de computere sau pe un computer și care poate fi folosit de o aplicație sau de un sistem software. Acest termen este mai degrabă general și se poate referi la o unitate de disc de pe PC-ul dumneavoastră sau la o imprimantă conectată la rețea.

Re

Rețea (Network)

Este o metodă de conectare a mai multor computere sau imprimante astfel încât să poată partaja informațiile. Pentru a construi o rețea, fiecare PC are nevoie de o placă de rețea și de un cablu, precum și de conectare la un echipament de rețea. Astfel, dacă sunteți conectați la o rețea, puteți trimite fișiere și mesaje către alți utilizatori din aceeași rețea. (v. *E-mail* și *Network Neighborhood – vecinătatea rețelei*).

Rețea – Network MSN

MSN este prescurtarea de la *MicroSoft Network*. Este o rețea vastă de servicii on-line care furnizează informații, legături la Internet și poștă

electronică – e-mail. Software-ul necesar pentru a accesa MSN este inclus în Microsoft Windows 95 (sau în versiunile ulterioare).

Rețea locală (LAN)

Este prescurtarea de la *Local Area Network*. Este o modalitate de a interconecta mai multe computere dintr-un birou sau dintr-o clădire, astfel încât ele vor putea să partajeze informațiile. Astfel, utilizatorii acestei rețele vor putea face schimb de informații (fișiere sau mesaje) între ei. Pentru a construi o rețea locală, fiecare PC trebuie să fie echipat cu o placă de rețea și apoi fiecare trebuie conectat la un echipament care realizează legătura cu celelalte computere. O rețea vastă de computere este echivalentă cu o rețea locală, dar computerele se pot afla la distanțe de kilometri unul de altul – computerele din această rețea se pot afla chiar și în alte țări.

Rețea de Internet

Este o rețea internațională care conectează mii de computere prin folosirea legăturilor telefonice, prin cablu sau prin satelit. Utilizatorii trebuie să-și conecteze la un server computerele. Acest fenomen seamănă foarte mult cu realizarea unor conexiuni telefonice: dumneavoastră folosiți un modem pentru a vă conecta la server; astfel accesați întreaga rețea. Puteți trimite mesaje de mail prin Internet și puteți transfera fișiere și text de pe un PC aflat în București pe unul aflat în New York. Și totul se poate face la prețul unei convorbiri telefonice locale. Pentru a accesa Internetul, trebuie să aveți un modem și un cont de Internet (deschis pe un server conectat la Internet) pe care vi-l puteți deschide în mod normal la un furnizor de servicii Internet.

Rețea Usenet

Este partea de Internet în care se găsesc forumuri – numite grupuri de discuții – în care puteți comenta diverse subiecte sau puteți adăuga unele mesaje.

Rezoluție (Resolution)

(1) Este numărul de pixeli pe care poate să-i afișeze ecranul unui monitor sau poate să-i redea o imprimantă. Se exprimă în pixeli per unitatea de suprafață. (2) Diferența dintre două niveluri care pot fi diferențiate într-un semnal digitizat. (3) Grad de acuratețe cu care ceva poate fi comparat sau măsurat.

Rg

RGB

(v. *Red, green, blue – roșu, verde, albastru*).

Ri

Ribbon cable

Este un tip de cablu electric (lat sau rotund) realizat din mai multe fire răsucite. Răsucirea firelor se face ca să poată fi folosite mai ușor. Driverele de disc sunt conectate la controller-ul de disk-drive prin intermediul unui cablu-ribbon care are în mod normal 50 de fire lățime.

Rigla (Ruler line)

Este o bară pe ecran cu rolul de a indica unitățile de măsură. Deseori folosit în design, desktop publishing sau la procesoarele de texte, acest element este menit să vă stabilească niște puncte de reper pentru document.

Riglă (Tab rack or ruler line)

Este o scală gradată afișată în partea superioară a ecranului. Ea indică poziția coloanelor.

Ro

ROM

Este prescurtarea de la *Read Only Memory*. Este un tip de memorie în care datele se scriu fără a putea fi modificate ulterior, și al cărui conținut poate fi citit. CD-ROM-ul este considerat un tip de memorie *Read-only memory* (ROM), dar acest lucru se schimbă deja deoarece acum se pot cumpăra deja inscriptoare de CD-ROM-uri.

Ru

Rulează înapoi (Play back)

Este un termen folosit în domeniul multimedia pentru a rula un titlu multimedia sau pentru a vizualiza un clip video ori pentru a asculta un sunet înregistrat.

Runaround

Este procedeul prin care un procesor de texte sau un program DTP poate încadra o imagine cu text pe o pagină tipărită. Dacă așezați o imagine

într-un document și setați parametrul *runaround* la zero, atunci programul va considera că poza nu se află acolo și va suprapune text deasupra sa. Dacă setați caracteristica *runaround* la 1point (pt), programul va lăsa o margine de 1 point de jur-împrejurul imaginii și va poziționa textul astfel încât să ocolească imaginea.

S

Salvare (Save)

Este un termen folosit pentru a desemna operația de stocare a unui document (sau fișier) pe un disc fizic. Aplicațiile care rulează sub

Windows folosesc o scurtătură prestabilită pentru această operație: *Ctrl+S*. Alternativa este să alegeți din meniul *File* (Fișier) comanda *Save* (Salvare).

Salvare pentru restaurarea sistemului (System backup)

Este o copie a tuturor datelor stocate într-un sistem. Acest sistem poate fi un singur computer sau poate fi o întreagă rețea de calculatoare.

Salvează ca și... (Save as)

Această comandă vă permite să salvați un document sau fișier cu un nume diferit sau într-un format diferit decât inițial. Dacă ați scris un mesaj în Microsoft Word și doriți să îl salvați în format de text simplu pentru a-l putea transmite prin e-mail mai simplu, nu trebuie decât să selectați din meniul *File* (Fișier) comanda *Save as* (Salvează ca și...).

Să

Săgeată indicatoare (Arrow pointer)

Atunci când lucrați cu computerul, veți vedea o mică săgeată pe care o puteți mișca pe ecran folosind mouse-ul. Indicatorul (sau săgeata indicatoare) își poate schimba forma în funcție de ce se întâmplă în timp ce lucrați la computerul dumneavoastră: arată o clepsidră în timp ce computerul este ocupat să execute o anumită comandă sau un cursor în formă de I atunci când tastați texte.

Săgeți de defilare (Scroll arrows)

Sunt săgețile de la marginile superioară și inferioară ale barei de derulare (*Scroll bar*). Atunci când sunt apelate prin clicuri cu mouse-ul, aceste săgeți determină mișcarea în sus sau în jos a conținutului ferestrei active. Folosind săgețile de defilare aflate în dreapta și în stânga barei de derulare inferioare, se determină deplasarea stânga-dreapta a conținutului ferestrei active.

Sc

Scanare (Scan)

(1) Este un termen folosit pentru a converti o imagine tipărită într-o formă digitală. (2) Este folosit și pentru a desemna deplasarea fasciculului de raze pe ecran linie cu linie pentru a reimprospăta imaginea de pe ecran. (3) Este folosit și pentru a converti o imagine optică (de la o cameră video) în formă digitală prin examinarea fiecărui pixel din fiecare linie a fiecărui cadru, urmată apoi de deplasarea în jos cu o linie.

Scanner de mână (Hand-held scanner)

Este un dispozitiv care se conectează la un controller din interiorul PC-ului dumneavoastră. Scannerul conține un rând de celule aflate în marginea inferioară a suprafeței de scanare. Atunci când deplasați scannerul deasupra imaginii, acesta citește razele de lumină reflectate de imagine sau de fotografie și le convertește într-o formă care poate fi afișată pe PC-ul dumneavoastră. Atunci când cumpărați un scanner de mână, acesta este dotat în mod normal cu o plăcuță controller specială care se va monta în computerul dumneavoastră.

Flatbed scanner (Scanner plan)

Este un tip de scanner care seamănă un pic cu un copiator mic. Pentru a scana imaginea trebuie să deschideți capacul scannerului și să o plasați cu fața în jos pe suprafața de sticlă. Închideți capacul și trenul de scanare începe să se deplaseze deasupra întregii imagini, cu ajutorul unor motoraşe foarte precise. Imaginea este convertită apoi în fișiere grafice pe care le puteți vizualiza pe ecranul computerului dumneavoastră.

Schimb (Exchange)

Este un program software care este inclus în Windows 95 și are rolul de a vă administra mesajele. *Exchange* poate controla un fax-modem care trimite și recepționează mesaje fax. Poate trimite și recepționa mesaje de poștă electronică de la alte computere legate în rețea și poate trimite sau recepționa mesaje între utilizatori aflați la distanță, dar conectați prin Internet.

Screen burn

Este o pată permanentă care apare dacă pe ecran se afișează pentru o perioadă prea lungă o imagine staționară. Este cauzată de arderea fosforului depus pe interiorul ecranului. Aceasta a fost problema care a dus la apariția *screen savere*-lor (ecranele de salvare). Acum ecranele sunt realizate mai bine și fosforul este mai puțin fragil. Ca urmare, este foarte puțin probabil să vi se ardă monitorul.

Screen grab

Este un termen folosit pentru digitizarea unei capturi de ecran. (v. *Screen capture*).

Screen Saver

Este un software care, după o perioadă de inactivitate a unui computer, înlocuiește imaginea existentă și afișează obiecte care se mișcă pentru a preveni arderea monitorului. (v. *Screen burn*).

SCSI

Este prescurtarea de la *Small Computer System Interface*. Este o interfață paralelă de mare viteză folosită pentru a conecta la computerele de tip PC unele periferice cum ar fi: drive-uri de disc și scannere. Plăcile rapide *SCSI* permit datelor să fie transferate la rate înalte de transfer. *SCSI-2* este un standard mai nou care furnizează o bandă mai largă de date și transferă datele chiar și mai repede. *Wide-SCSI* este o dezvoltare a acestui sistem care furnizează un tren de date și mai larg decât sistemul *SCSI* original. Deci poate transmite mai multe date. *SCSI* este standardul curent folosit pentru conectarea drive-urilor de înaltă capacitate și performanță la computerele de tip PC. Drive-urile mai mici sunt conectate printr-o interfață *IDE* care este mai lentă, dar mai ieftină. *SCSI* a înlocuit mai vechea interfață *ESDI* și permite conectarea mai multor periferice la un controller. (v. *IDE, ESDI*).

Se

Sector defect (Bad sector)

Este o defecțiune care apare la suprafața unei dischete sau a unui hard disc. Să explicăm un pic fenomenul care se petrece. Discurile sunt împărțite în piste care conțin la rândul lor mai multe sectoare. Dacă aveți un sector defect (bad sector), înseamnă că suprafața discului a fost deteriorată în acea zonă și că drive-ul de disc nu poate citi datele stocate în acea zonă. Pentru a remedia această problemă, folosiți *Disk tools* (Instrumente pentru disc) din Windows 95, 98 sau 2000 sau rulați *Scandisk* din MS-DOS. În cazul unor defecțiuni serioase, trebuie să folosiți un program software special, cum ar fi *Norton Disk Doctor*. Aceste instrumente nu pot remedia întotdeauna defectele, dar le pot izola.

Securizare (Security)

Este un termen folosit pentru a vă asigura fișierele împotriva accesării de către surse neautorizate și pentru a vă asigura că datele importante sunt protejate prin parolă. Unele aplicații, cum este Microsoft Excel, vă permit protejarea unui fișier prin parolă. Altminteri, puteți seta Windows astfel încât să vă ceară o parolă sau numele de utilizator la pornirea computerului. În cele din urmă, puteți seta o parolă pentru screen saver (ecranul de salvare) pentru a putea intra din nou în sesiunea de lucru Windows.

Secvențiator (Sequencer)

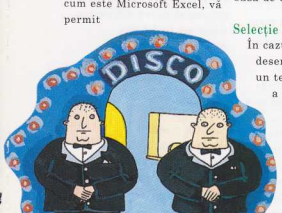
(1) Este un program software care vă permite să compuneți melodii pentru instrumentele MIDI, să înregistrați sunete emise de alte instrumente și să mixați piste sonore.
(2) Dispozitive hardware care pot înregistra sau reda o secvență de note MIDI.

Selectează (Select)

(1) Se referă la poziția cursorului relativ la un obiect, cum ar fi un buton sau o opțiune dintr-un meniu.
(2) Este folosit pentru a detecta și a extrage informații specifice dintr-o bază de date.

Selecție (Selection)

În cazul unui program de desenare-pictare, este un termen folosit pentru a defini suprafața unei imagini. De obicei, se folosește pentru a decupa o suprafață dintr-o imagine sau pentru a limita aplicarea unui efect special pe o anumită suprafață.



Semn de carte (Bookmark)

Este un cod sau un caracter special inserat într-un document sau într-un document multimedia ori într-o pagină de Web și care poate fi detectat pe Internet. Astfel, vă puteți deplasa către acest loc și mai târziu.
Programul software păstrează o listă cu toate semnele de carte inserate (bookmarks) și cu pozițiile aferente.

Semn de întrebare (Question mark)

În limbaj informatic, semnul de întrebare este folosit pentru a căuta reprezentarea fiecărui caracter.
Astfel, *Print?* se va potrivi cu *Print* și cu *Prints*, dar nu cu *Printed*. Pentru a căuta toți acești termeni trebuie să tipăriți *Print??*. Altminteri, puteți folosi un asterisc (*) pentru orice număr din orice caractere.
Semnul de întrebare este folosit și în DOS pentru a detecta fișiere în funcție de anumite criterii. Este utilizat în mod normal împreună cu comanda DIR; de exemplu, *DIR print.*** va afișa toate fișierele care lansează operația de tipărire - *print* – și conțin extensia specifică de fișier. Această caracteristică se potrivește cu *Print.DOC*, *Print.TXT*, *Prints.TXT* și așa mai departe.

Semnal (Signal)

(1) Este o undă care poate fi generată fie sub formă digitală, fie analogică și este folosită ca purtătoare de informație.
(2) Este un mesaj scurt folosit pentru a transmite coduri de control.

Semnătură (Signature)

Este un cod special de autentificare – cum este și o parolă – care vă conferă acces prioritar la un sistem sau vă identifică atunci când lansați în execuție o anumită comandă. Servește la dovedirea identității unui utilizator.

(2) Este o propoziție sau un paragraf care se pot folosi la încheierea unui mesaj de e-mail. Se poate folosi și pentru alte diverse comentarii transmise prin Internet. În mod normal, o semnătură include un scurt mesaj publicitar pentru firma pe care o reprezentați sau adresa dumneavoastră de e-mail unde vi se pot transmite eventualele răspunsuri la solicitările dumneavoastră. Cele mai multe programe software de mail pot să adauge automat o semnătură la sfârșitul tuturor mesajelor transmise de dumneavoastră.

Senzitivitate (Sensitivity)

Se referă la puterea unui semnal recepționat de a fi perceput de un microfon.

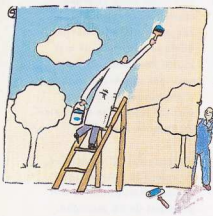
Server

Este un computer dedicat care facilitează accesul altor utilizatori la o rețea. Utilizatorii rețelei pot folosi serverul pentru stocare de informații sau pentru tipărire de documente.

Server de rețea (Network server)
Este un computer dedicat care stochează pe hard discul său programe software și fișiere de date pentru toate stațiile de lucru din rețea. Într-o rețea de tip peer-to-peer, toate stațiile de lucru acționează ca servere de fișiere, deoarece fiecare dintre ele poate furniza fișiere altei stații de lucru. În arhitectura mai răspândită de rețea de client/server, funcția de server de fișiere pentru toate stațiile de lucru (clienți) din rețea este realizată de un singur computer de mare putere dotat cu un hard disc uriaș.

Server de tipărire (Print server)
Este un computer din rețea conectat la o imprimantă și care stochează și administrează coada de tipărire.

Sesiune (Session)
(1) Se referă la exemple dintr-o aplicație.



(2) Pe un PhotoCD, reprezintă datele succesive la care se înregistrează imagini-date pe un disc.

Set de comenzi AT (AT command set)
Este un set standard de comenzi folosite pentru a comanda un modem. Acest standard a fost dezvoltat de Hayes. De exemplu, ATD123 (*Attention dial*) înseamnă că se vor forma numerele 123 (v. *Modem* sau *Hayes*).

Set extins de caractere (Extended character set)
Este un set de caractere speciale care includ accente, diverse elemente grafice sau simboluri. Fiecare font are un set de caractere extinse. Pentru a vedea gama aflată la dispoziția dumneavoastră și pentru a folosi un caracter anume nu trebuie decât să lansați utilitarul *Character Map* care intră în dotarea sistemului Windows. Cei cu o gândire mai tehnică cunosc că gama normală de caractere (care începe la A și se termină la Z, include cifrele și semnele de punctuație) are ca și corespondent o serie de coduri numerice numite coduri *ASCII*. Codurile *ASCII* sunt în număr de 97 pentru fiecare font. Codurile *ASCII* sunt definite doar pentru numerele cuprinse între 0 și 127. Caracterele reprezentate de codurile *ASCII* între 128 și 255 sunt caractere speciale. Dacă doriți să introduceți orice caracter într-un document – să zicem într-un document Word – puteți tipări direct codul său *ASCII* sau puteți folosi *Character Map*.

Setarea paginii (Page setup)
Se referă la opțiunile pe care vi le oferă o aplicație software care vă permite definirea marginilor, a orientării colii de hârtie și dimensiunea hârtiei pe care se va tipări documentul.

Sh

Shareware
Este un software care se poate achiziționa fără a plăti inițial o sumă de bani pentru acesta. Dacă, după ce l-ați probat, doriți să-l utilizați frecvent, va trebui să plătiți producătorului o taxă de utilizare. Programele shareware sunt confundate adesea cu programele de domeniu public – care sunt complet gratuite.

Shell
Este un software care acționează între utilizator și sistemul de operare. Are rolul de a face sistemul de operare să pară mult mai simplu de folosit. De exemplu, fișierul COMMAND.COM din MS-DOS este un fișier de tip shell care are rolul de a interpreta comenzile tipărite de la tastatură. Windows 95 (și versiunile sale ulterioare) este un sistem de operare mai sofisticat, cu o interfață grafică pentru utilizator care poate fi apelată cu ajutorul mouse-ului.

Shell out
Este un termen folosit pentru ieșirea temporară dintr-o aplicație către sistemul de operare în timp ce aplicația software originală se află încă în memorie. Puteți tipări comenzi în sistemul de operare și apoi vă puteți întoarce în aplicația originală prin tipărirea comenzii *Exit*.

Si

Simulare (Simulation)
Se referă la un computer care este realizat astfel încât să poată imita o situație din lumea reală sau o mașină. El arată pe ecran cum funcționează ceva anume sau cum va funcționa în viitor.

Single speed
Este o definire a vitezei la care un CD-ROM era rotit de către drive-ul său – la 230 rpm. Acest termen este depășit de mult. Acum CD-ROM-urile au ajuns la viteze de *48x* sau *64x*.

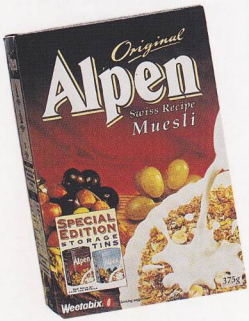
Sintetizator FM (FM syntethizator)
Pe scurt, *Frequency Modulation*. Este o metodă de a crea sunete prin combinarea unor semnale simple (de bază) de diferite frecvențe. Unele plăci de sunet pot crea sunete similare cu cele pe care le emite pianul, toba, chitara, prin combinarea diferitelor frecvențe la diferite niveluri, pentru a imita sunetele emise de instrumente muzicale complexe.

Sinteza vorbirii (Speech synthetis)
Este un termen folosit pentru a produce sunete care să imite vorbirea folosind o placă de sunet sau un sintetizator de vorbire.

Educație

Cum folosim o banală etichetă?

Puteți folosi PC-ul ca să-i ajutați pe copii să învețe despre energia calorică și substanțele nutritive din alimente.

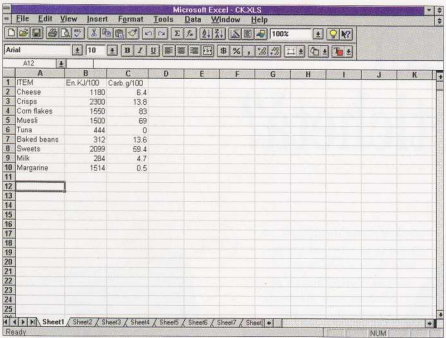


Cine a încercat

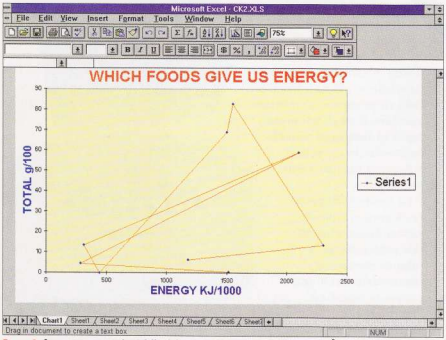
să țină regim de slăbire, s-a obișnuit să citească etichetele de pe pachete și conserve. Veți vedea ca pe etichete sunt elemente ca energie calorică, proteine, carbohidrați, grăsimi, fibre și sodiu conținute în 100 g de produs. Dacă aveți un program de calcul cu tabele ca *Microsoft Excel* sau un program integrat ca *Microsoft Works* care lucrează cu foi de calcul, atunci, dacă introduceți în calculator datele de pe etichete, puteți întocmi o listă cu produsele alimentare necesare și vă puteți ajuta copiii să înțeleagă care alimente conțin energie și substanțe nutritive mai multe.

La început, mergeți în cămară și scoateți câteva dintre alimentele preferate, de la fulgi de porumb la conserve de fasole sau punga de cartofi pai. Priviți eticheta de pe spate și alegeți ce elemente includeți în calcul: să zicem la nivelele de energie calorică pe 100g (En. KJ/100) și carbohidrați de 100g (Carb. g/100).

Apoi, în tabelul de calcul faceți o coloană care să conțină numele alimentelor: fulgi de porumb, fasole, bomboane, brânză, lapte, cartofi pai. În următoarea coloană treceți nivelele de energie calorică ale fiecăruia dintre ele. În a treia coloană scrieți carbohidrații. S-ar putea să fie necesar să modificați



Etapa 1 **Începeți prin introducerea informațiilor de pe etichetele alimentelor în foaia de calcul, apoi selectați toate coloanele (cu butonul mouse-ului apăsat, treceți peste ele). Pentru a vă asigura că totul este vizibil, alegeți Column (coloană) și Auto Fit Selection (selecție de auto aranjare) din meniul Format.**
Cu toate coloanele selectate, efectuați clic pe butonul Chart și desenați linia exterioară a casetei în locul unde doriți să apară graficul.



Etapa 3 **Acesta este rezultatul final dacă ați ales graficul prin puncte. Încercați și alte variante pentru a găsi cea mai bună metodă de a vedea toate informațiile.**

lățimea coloanei pentru a încăpea toate cuvintele.
Tot ce mai trebuie să faceți este să mergeți pe opțiunea Charting (grafic, diagramă) și să selectați opțiunea Scattergraph (diagrama prin puncte). Foaia de calcul va face restul și, în curând, veți avea pe ecran un grafic prin puncte cu diversele nivele de carbohidrați din fiecare aliment asociat cu nivelul de energie calorică.

Dacă doriți, puteți merge mai departe. Adăugați a treia coloană și faceți câteva grafice noi prin puncte, comparând, să zicem, cantitatea de grăsime, zahăr sau proteine, și veți vedea astfel care grafic, corespunzător unui regim, vi se potrivește cel mai bine.

Puteți utiliza aceste informații ca punct de pornire pentru alte lucrări care vor urma. Copiii ar putea să le utilizeze pentru a stabili meniul unui alpinist, care pleacă într-o expediție în care poate lua numai o cantitate mică de alimente.

Într-o clasă fiecare elev ar putea să calculeze dacă alimentele pe care le consumă oferă destulă energie și un regim echilibrat. Puteți aduna câteva produse care au o cantitate mică de grăsimi, un număr scăzut de calorii sau o cantitate mare de fibră și să încercați să aflați ce înseamnă acest lucru sau să vedeți dacă sunt corespunzătoare.

Copiii mai mari ar putea chiar sugera modul în care un nutriționist care prescrie diete pentru supra ponderali, bolnavi sau vârstnici, ar putea utiliza o foaie de calcul pentru a-i ușura munca.

În timp ce lucrează la acest proiect, copiii au nevoie de ajutor pentru înțelegerea unor termeni cum ar fi fibră, sodiu și vitamine. Acest proiect este o ocazie ideală pentru o vizită la librărie sau la un centru de sănătate, unde pot citi ce înseamnă aceste noțiuni în cărți și broșuri.

CE VĂ MAI TREBUIE

Program: **Program de calcul tabelar - Microsoft Excel**
Altele: **Imprimanta, o colecție de etichete alimentare, cărți de specialitate care explică elementele nutritive din alimente.**

CE PUTEȚI ÎNVĂȚA:

- **Că alimentele conțin energie calorică și substanțe nutritive și că acestea variază de la un aliment la altul.**
- **Să înțelegeți informațiile nutriționale pe care vi le dă eticheta în legătură cu conținutul energetic.**
- **Rolul carbohidraților, grăsimilor și proteinelor în regimul caloric zilnic.**
- **Care alimente contribuie cel mai mult la absorția energiei.**
- **Cum să utilizați o foaie de calcul.**
- **Cum să desenați grafice prin puncte.**

Ploaie sau soare?

Grup de vârstă: 8 – 11 ani
Temă: vremea
Materie: geografia
Nivel: cel puțin clasa a doua

Computerul prezice vremea? Cu ajutorul dvs.... poate!

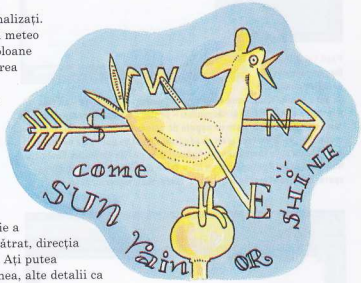
Ați văzut că vremea superbă din timpul săptămânii se poate transforma în ploaie în weekend? S-a tot întâmplat în ultima vreme, dar nu chiar așa oricum!

Dacă aveți o bază de date, puteți culege informații despre vreme și le puteți stoca în această bază. Puteți verifica dacă în weekend-uri este cu adevărat mai frig și mai umed și puteți învăța să interpretați datele meteo pentru ca a prezice vremea în viitorul apropiat. Vă dați seama!? Puteți deveni prezicător al blocului sau al cartierului!

Puteți folosi aproape orice tip de bază de date. Poate că va fi suficient un tabel dintr-un procesor de texte. O bază de date poate să transforme informațiile culese în grafice și clasamente.

O bază de date este formată din coloane în care stocați informații. O bază de date foarte simplă o să fie una cu nume și adrese. O coloană ar conține numele de botez, a doua – numele de familie, a treia – numărul casei, apoi numele străzii și așa mai departe. Cel mai frumos când lucrați pe computer este că informațiile pot fi sortate după mai multe criterii și că sortarea se face aproape instantaneu. De exemplu: puteți sorta date după ordinea alfabetică sau după numele orașului ca să vedeți câte persoane cunoașteți din orașul respectiv; sau le puteți sorta după codul poștal ori după numărul de telefon. Odată informațiile sortate, PC-ul poate realiza clasamente și grafice prin apăsarea unui simplu buton de afișare grafică a informațiilor.

Când creați o bază de date, trebuie să aveți o măcar o idee vagă despre informațiile pe care doriți să le includeți. Trebuie să știți cam ce date trebuie să culegeți, ce criterii de sortare și analiză vă interesează... Pentru analiza vremii trebuie: să stabiliți o perioadă de timp pe care doriți să o analizați. Pentru informații meteo aveți nevoie de coloane pentru inregistrarea temperaturii în diverse momente ale zilei – să zicem dimineață, prânz și seară. Veți dori să știți cât timp a strălucit soarele, ce cantitate de ploaie a căzut pe metru pătrat, direcția și forța vântului. Ați putea reține, de asemenea, alte detalii ca tipul formațiunilor noroase – dacă sunt nimbus, cumulus, etc.



Trebuie să aveți acces la echipamente speciale pentru culegerea datelor, ca termometru, pluviometru, giruetă, indicator de umbră și anemometru pentru măsurarea forței vântului. Dar majoritatea informațiilor dorite pot fi obținute din ziar sau de la oficiul meteorologic. Ar fi util să cumpărați câteva cărți care să vă ajute să interpretați datele.

Odată strânse informațiile, ele vor fi analizate. În acest moment, PC-ul începe să proceseze datele brute astfel încât să le transforme în informații utile. Puteți afla dacă au fost mai multe zile însorite decât zile ploioase, din ce direcție a suflat vântul cel mai des, și așa mai departe. Acum creați un grafic al temperaturii de la prânz sau al ploilor din decursul acestei luni.

Toate acestea se pot face fie acasă, fie la școală. Copiii mai mari pot dezvolta tema și pot compara vremea din orașul lor cu cea din alt colț al țării sau chiar cu cea a unui oraș din străinătate. Ei vor trebui să învețe despre țara respectivă și să observe particularitățile locului analizat, cum ar fi altitudinea deasupra nivelului mării, ce vânturi bat, direcția predominantă a lor, latitudinea și longitudinea.

Cu ajutorul PC-ului, veți învăța despre fenomenele meteo, cum se citesc instrumentele și cum se examinează datele pentru a face previziuni. Puteți chiar să studiați condițiile meteo care influențează navigația pe Dunăre.

CE VĂ TREBUIE

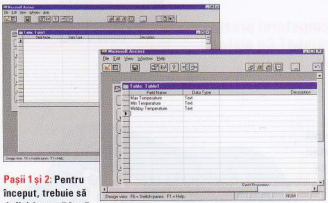
Program: Bază de date
Altele: Imprimantă, echipamente speciale pentru strângerea datelor (termometru, pluviometru, giruetă, indicator de umbră și anemometru pentru forța vântului). În plus, trebuie să aveți acces la cărți de specialitate care explică factorii care influențează condițiile meteo.

CE VEȚI ÎNVĂȚA?

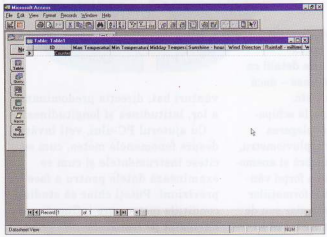
- veți înțelege date meteo ca strălucirea soarelui, ploaia, direcția și forță vântului; veți învăța, de asemenea, care nori aduc ploaie și care nu
- veți putea interpreta condițiile meteo
- ce influență are geografia asupra condițiilor meteo
- cum să creați și cum să lucrați cu o bază de date
- cum să creați grafice și tabele cu informațiile pe care le aveți

Cum folosiți baza de date

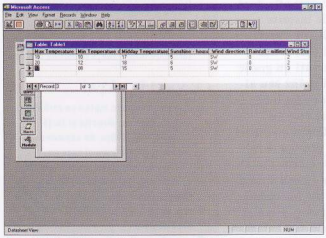
Deși ați putea folosi orice altă bază de date, noi am utilizat aici Microsoft Access, baza de date din pachetul Microsoft Office. MS Office a fost ales ca cel mai bun pachet de programe generale pentru școli. Aceasta i-a determinat pe cei de la Microsoft să includă în MSOffice accesorii speciale pentru profesori și elevi.



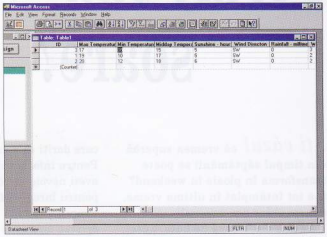
Pasii 1 și 2: Pentru început, trebuie să definiți o nouă bază de date. Puteți folosi ceea ce Microsoft numește un Wizard – un ghid pas-cu-pas de întrebări și răspunsuri – pentru a realiza aceasta. Dar dacă creați o bază de date cu capete de coloană noi este mai bine să o creați dvs. de la început și nu să adaptați o bază de date deja existentă. Acest lucru este foarte simplu. Apăsați doar pe File din meniu. Selectați New Database. Apoi apăsați pe New Table din căsuța de dialog care apare; selectați tipul bazei de date, adică, text, numeric, date, etc.



Pasul 3: După ce ați denumit coloanele, salvați și treceți în Datasheet View. Apăsați pe iconul care seamănă cu o foaie de hârtie, apoi urmați instrucțiunile din căsuțele de dialog care apar pe ecran. Acum ați creat coloanele bazei de date. Luați aminte că Access alocă și un număr de coloană fiecăreia dintre ele. Acest lucru vă este util deoarece numerele vă vor indica ziua în care vă aflați.

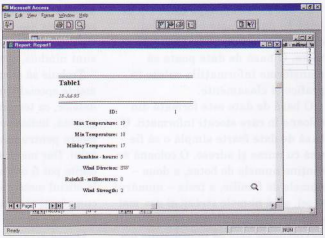


Pasul 4: Adăugați informațiile; așteptarea până când aveți suficiente date pentru a le prelucra e destul de lungă și plictisitoare.

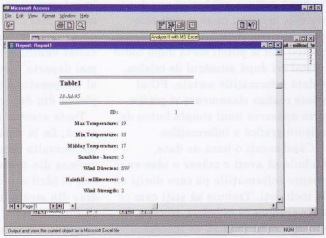


Pasul 5: Odată ce ați strâns câteva date puteți începe să le prelucrați. În figură, lista a fost sortată după temperatura minimă, în ordine crescătoare (de la cea mai scăzută la cea mai ridicată). În coloana cea mai din dreapta puteți vedea că ziua a treia a lunii a fost cea mai călduroasă. Pentru sortare apăsați pe Records din bara de meniu, apoi pe Quick Sort.

După ce vă dați seama de rostul bazei de date, veți putea sorta datele după criterii mai complexe și veți putea corela mai ușor informațiile. De exemplu, analizați teoria că cele mai călduroase zile se leagă de forța și direcția vântului.



Pasul 6: MS Access poate scoate un buletin meteo ingenios prin simpla atingere a unui icon. Apăsați pe iconul Report, iar programul va face procesarea și afișarea rezultatelor finale.



Pasul 7: Apăsând un alt icon, veți converti fișierul cu baza de date într-o altă aplicație, de exemplu Microsoft Excel și puteți acum folosi instrumente sofisticate de analiză.

Mina – un infern!

Care era viața unui miner în Anglia victoriană? Calculatorul poate învia istoria.

Grup de vârstă: 7 – 11 ani
Epocă: Anglia victoriană
Materie: Istorie

Este barbar, dar în Anglia victoriană erau copii care lucrau în minele de cărbune. Dacă vi s-ar cere să aflați mai multe despre acești copii, probabil că nu v-ar fi greu să faceți rost de niște cărți cu această temă. S-ar putea chiar să aveți norocul de a vizita un muzeu, cum ar fi Yorkshire Mining Museum. Vă puteți mulțumi și cu muzeul minelor din Petroșani. Dar, după ce ați găsit cărțile, broșurile și toate celelalte surse de informație, ce faceți cu ele? Cum veți selecta informațiile concrete din mulțimea de date?

Credem că o să vă ajute prietenul dvs. fidel: computerul. Dacă aveți un scanner și un program de recunoaștere optică a caracterelor (OCR), puteți selecta informațiile utile din orice tip de text. Să explicăm, mai întâi. Un scanner seamănă foarte mult cu un copiator. Cu ajutorul lui, puteți afișa pe ecranul calculatorului o imagine fotografică. Nu se poate, însă, modifica textul de pe ecran, ca în cazul unui program de procesare a textelor. Aici intră în scenă programul OCR, un program foarte sofisticat, care citește textul scanat și îl reconvertește în text care poate fi editat. Adică, un articol poate fi scanat în calculator și, apoi convertit cu programul OCR. Puteți șterge, după aceea, o parte din el, păstrând doar părțile de care aveți nevoie.

Dacă aveți acces la un scanner, puteți converti câteva documente pentru ca să le prelucrați apoi cu procesorul de texte. Răsfoiți documentele și evidențiați cu caractere aldine toate cuvintele și frazele referitoare la condițiile de viață din mine. Unele dintre programele mai recente de prelucrare a textelor, cum ar fi Microsoft Word 7.0 sau Lotus WordPro au o nouă caracteristică de evidențiere, care subliniază textul cu galben, exact cum ar face un marker. Puteți copia textul selectat într-un nou fișier sau chiar într-o nouă bază de date.

Timpul pe care l-ați fi pierdut cu introducerea textului, îl veți folosi pentru analizarea lui și interpretarea înțelesurilor și consecințelor. De exemplu, ați putea extrage date biografice din declarațiile din text. Aceste informații ar putea fi introduse într-o lucrare mai complexă. De exemplu, evidențiați tendințele care se regăsesc în două sau mai multe lucrări, notând perioadele și motivele diferite care au dus la notarea lor.

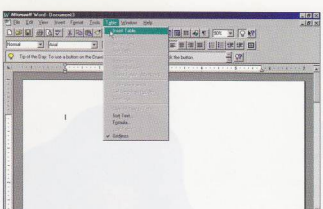
DE CE AVEȚI NEVOIE

Programe: Un program de procesare a textelor cu posibilitate de creare a tabelelor
Altele: Imprimantă și documentație pentru extragerea datelor

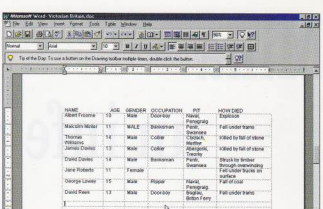
CE VEȚI ÎNVĂȚA?

- Să selectați informații utile din materialul-sursă
- Să identificați tendințele comune existente în mai multe surse
- Să explorați diverse moduri de utilizare a informației, cum ar fi bazele de date și tabelele sau o povestire alcătuită din propriile dumneavoastră observații.
- Cum să creați și să administrați o bază de date sau un tabel.
- Cum să folosiți caracteristica de evidențiere a unui procesor de texte modern și să evidențiați un text cu ajutorul caracterelor aldine sau a unor fonturi de tipuri și mărimi diferite.
- Cum să tăiați și să alipiți paragrafe de text.

Numele	Vârsta	Sexul	Ocupația	Mina	Cum a murit
Albert Frome	10	M	Portar	Naval, Pinygraig	Explozie
Malcolm Minter	11	M	Manipulant	Pentr, Swansea	Cădere de grinzi
Thomas Wiliams	14	M	Miner	Clydach, Merthyr	Ucis de căderi de pietre
James Davies	13	M	Miner	Abergorki, Treoky	Ucis de căderi de pietre
David Davies	14	M	Manipulant	Pentr, Swansea	Strivit de prăbușire de pereți de mină
Jane Roberts	11	F			Strivită de camion (la suprafață)
George Lowey	15	M	Săpător	Naval, Penygraig	Căderi de cărbune
David Rees	13	M	Portar	Baglau, Briton Ferry	Strivit de un vagonet

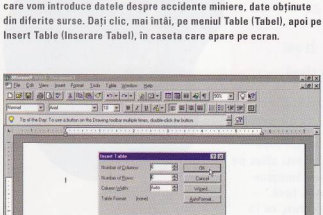


Pasul 1. Aici, vom folosi Microsoft Word pentru a insera un tabel în care vom introduce datele despre accidente miniere, date obținute din diferite surse. Dați clic, mai întâi, pe meniul Table (Tabel), apoi pe Insert Table (Inserare Tabel), în caseta care apare pe ecran.

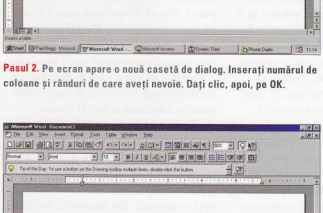


NAME	AGE	GENDER	OCCUPATION	PIT	HOW DIED
Albert Frisoma	13	Male	Door-boy	Hazel, Pemagrag	Explosion
Malcolm Nicker	11	MALE	Brakesman	Park, Swansea	Fell under trams
Thomas Watsons	14	Male	Collier	Church, Mother	Killed by fall of stone
James Davies	13	Male	Collier	Church, Caerdydd	Killed by fall of stone
David Davies	14	Male	Brakesman	Park, Swansea	Struck by timber through overworking
Jane Roberts	11	Female			Fell under trams on bridge
George Lowes	10	Male	Plaser	Hazel, Pemagrag	Fell of coal
David Rees	13	Male	Door-boy	Bright, Briton Ferry	Fell under trains

Pasul 4. Introduceți datele. Aveți acum, să zicem, informații despre 15 accidente de muncă.

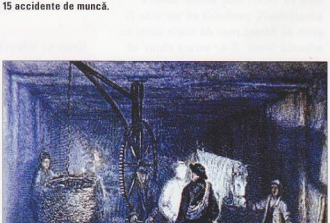


Pasul 2. Pe ecran apare o nouă casetă de dialog. Inserați numărul de coloane și rânduri de care aveți nevoie. Dați clic, apoi, pe OK.



NAME	AGE	GENDER	OCCUPATION	PIT	HOW DIED

Pasul 3. Microsoft Word va crea tabelul automat. Puteți redimensiona coloanele dacă dați clic pe linia care le desparte. Țineți butonul mouse-ului apăsat și deplasați linia în locul dorit. Introduceți, apoi, denumirea pentru capul fiecărei coloane.



Pasul 5. Ilustrațiile pot fi adăugate documentului final. Iată aici două ilustrații de la AVP PictureBase Victorian Britain (puteți apela și la arhiva uneia dintre minele de lângă Petroșani).

SURSE

- Arhivă de imagini britanică sau românească
- Microsoft Word
- Documentație despre accidentele din mină din perioada respectivă. Puteți consulta Biblioteca Universitară sau bibliotecile și arhivele unor mine care vă interesează.

Acest proiect poate fi extrem de educativ pentru copii. Ei pot înțelege greutățile cu care erau confruntați copii de vârsta lor. De asemenea, ei vor înțelege importanța activității de a învăța.

Parlez vous PC?

Învățați și vă distrați
Computerul – meditatorul atotștiutor

Programa de învățământ pentru limbi străine moderne a Ministerului Educației Naționale cere ca elevii să învețe să se exprime în limbi străine. Cele mai bine-văzute sunt engleza, franceza, germana, spaniola. Computerul vă poate ajuta să atingeți acest obiectiv prin metode pe care nu le stăpânește nici un profesor, oricât de iscusit ar fi. De exemplu, un computer are mereu timp pentru dvs., astfel încât puteți lucra în momentele care vă convin mai mult. Vă lasă să lucrați în ritmul ales de dvs. și nu se supără niciodată pentru timpul prea lung petrecut la birou sau pentru numărul mare de încercări pe care le faceți până la pronunția corectă a unui cuvânt.

Există multe modalități prin care profesorul poate folosi computerul în timpul predării. O variantă simplă este crearea unui tabel cu trei coloane cu ajutorul unui procesor de texte. Scrieți o listă de cuvinte în engleză pe prima coloană și corespondentele franceze pe coloana a treia. Asigurați-vă, desigur, că cele două coloane nu conțin cuvinte asemănătoare. Aceasta deoarece un copil poate șterge un cuvânt francez și îl poate trece pe coloana a doua în dreptul corespondentului englez.

Lista originală trebuie salvată pe o dischetă ca să o aveți la îndemână pentru comparație. Oricum, o limbă străină nu este ușor de învățat pe cont propriu. Aveți nevoie de un profesor; chiar dacă este vorba de un manual pentru autodidacți, de un CD sau o casetă de învățare pentru limbi străine. Datorită progreselor făcute de știință în ultimul timp, puteți folosi un program de învățare pentru limbi străine – ca *Le Francais Interactif (LFI)* al firmei britanice Attica. Programul este pus la punct în cooperare cu Heinemann Education și Rosi McNab, și se bazează pe cursul de limbă franceză *Advantage* care a fost creat pentru începători. Programul îmbină textul, vocile și imaginile într-o multime de exerciții pentru a vă ajuta să stăpâniți aptitudinile principale de ascultare și citire. *LFI* folosește un mare număr de jocuri.

Un sistem de evaluare pe bază de puncte, va fi, desigur, mult mai stimulativ. De ce să nu transformați învățarea unei limbi într-o activitate de familie? Puteți face un concurs: cine are mai multe puncte câștigă premiul pus în joc. Premiul poate fi o mașinuță de jucărie, o ciocolată, o haină, sau indiferent ce. Sistemul cu premii este foarte stimulativ nu numai pentru copii.

Jocurile nu sunt simple jocuri, deoarece exercițiile cu tematică fac totul mai atrăgător prin desene colorate și clipuri video antrenante. Prin intermediul acestor exerciții, veți cunoaște un grup de copii francezi care prezintă materialele. Fiecare joc poate fi explicat în engleză sau în franceză și aveți mereu un dicționar la dispoziție. Acest dicționar vă oferă echivalentul englez al tuturor cuvintelor franțuzești folosite în fiecare capitol. Există recapitulări și vi se dau încurajări pe măsură ce progresați.

Folosirea programului *LFI* este facilă, cum s-a și demonstrat aici, și există multe alte programe de învățare a unei limbi străine care pot fi combinate cu *LFI*.

PROGRAME PENTRU ÎNVĂȚAREA UNEI LIMBI STRĂINE

Deși cele mai uzuale limbi care pot fi învățate pe computer sunt engleza, franceza și germana, dacă veți căuta cu atenție, veți găsi programe didactice pentru aproape toate limbile. Un CD-ROM numit Limbaj EZ, care folosește poze, cuvinte și sunete asemănător cu LFI, vă învață franceza, germana, spaniola, italiana, rusa și japoneza, toate pe un singur CD. O firmă americană numită Hyperglot are un program complementar cu LFI. Repetiția – mama învățăturii – are filmulețe cu vorbitori de limbă franceză, cu desene și diagrame despre formarea cuvintelor și forma gurii în timpul pronunțării. Dacă aveți un microfon legat la computerul dumneavoastră multimedia, puteți repeta cuvintele, iar computerul compară rezultatul obținut de dvs. cu originalul. Computerul vă dă notă în funcție de corectitudinea pronunției. Odată ce stăpâniți pronunția, puteți să treceți la formarea vocabularului.

Data viitoare când vizitați un magazin de computere, uitați-vă și la CD-urile cu limbi străine. Foarte curând vă veți îmbarca la bordul lui Le Shuttle și după câteva ore veți putea comanda prânzul în limba respectivă ca un nativ.

DE CE AVEȚI NEVOIE

Program: Puteți folosi procesorul de texte pentru a crea exerciții simple. Folosiți un program de învățare a limbilor străine ca LFI.

Aparatură: Pentru a folosi un program de învățare a limbilor străine, veți avea nevoie de un computer cu un procesor Pentium, un hard disc mare, unitate CD-ROM, placă audio și – pentru unele programe – un microfon.

CE VEȚI ÎNVĂȚA?

- Cum să folosiți un procesor de texte
- Să vă dezvoltați vorbirea și să exprimați idei în limba aleasă
- Cum să faceți exerciții de limbă sporindu-vă cunoștințele de structură gramaticală

Grup de vârstă: 7 – 11 ani
Materie: Limbi străine moderne
Tema: Învățarea limbii franceze

Pasul 1: Din ecranul inițial alegeți Autres Jeux. Lângă el se află Petit Dico, care este activ în această imagine. Apăsând pe acesta, se deschide o fereastră de dicționar conținând o listă alfabetică în franceză cu toate cuvintele ce se leagă de instrucțiunile folosite în LFI.

Pasul 2: Desfășurați lista și alegeți un cuvânt pentru a-i vedea echivalentul englez.

Pasul 3: Apăsând pe Autres Jeux, se deschide o listă a tuturor jocurilor, grupate pe teme, și se înseamnă jocurile care le-ați parcurs deja – un semn maro dacă ați reușit să terminați jocul și unul alb în caz contrar. Începeți cu cel mai simplu, „eu mă numesc...".

Pasul 4: Ascultați și observați pronunția numelor, apoi repetați-le singuri. Ortografia cuvântului se poate vedea pe ecran.

Pasul 5: Apoi urmează imaginile. Apăsați pe fiecare imagine pentru a vedea și a auzi cum se pronunță în franceză.

SURSE

- Le francais interctif (Curs interactiv de franceză)
- EZ Language
- Practice Makes Perfect (Repetiția, mama învățăturii)

Artă și design

Descoperiți-vă talente nebănuite cu ajutorul computerului.

Puține sunt domeniile asupra cărora computerul să fi avut un impact atât de puternic ca asupra artei și a design-ului. Cunoașterea tehnologiei informaționale (IT) joacă un rol major în design-ul textil, în domeniul publicității și al ambalării produselor.

Unul dintre rolurile computerului este crearea de fonturi și tipuri sau corpuri de litere. Acestea au devenit esențiale pentru transmiterea efectivă a unui mesaj. Desenul folosit pe ambalaj poate determina preferarea unui anumit produs și poate direcționa chiar tendințele unei campanii publicitare.

Analizați caracterele și forma literelor folosite în diferite decenii: uitați-vă la reclamele din reviste, la afișe și la ambalaje pentru produse. Veți observa că forma literelor și modalitatea de machetare diferă de la un deceniu la altul. Fiți atenți mai ales la modul în care este folosit un element pentru a vinde un produs. În mod evident, nu se va folosi același tip de caracter în campania pentru promovarea unui film cu Frankenstein și pentru un poster care vă invită să petreceți vacanța în Spania. Ar fi ridicol.

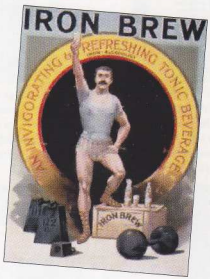
DE CE AVEȚI NEVOIE

Programe: Un program de procesare a textelor sau unul de tehnoredactare, o colecție de fonturi și o bibliotecă de imagini.

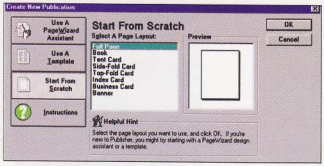
Altele: Un scanner, în cazul în care doriți să scanați dvs. imaginile alese. O carte sau o colecție pe computer de reclame și postere.

CE VEȚI ÎNVĂȚA?

- Cum lucrați cu un program de procesare a textelor sau cu unul de tehnoredactare computerizată.
- Cum alegeți fonturile.
- Cum importați și redimensionați imagini.
- Cum suprapuneți o imagine peste un text.
- Cum sunt folosite diferitele tipuri de caractere în industria publicității și a ambalării produselor.
- Cum creați efecte speciale într-un text.



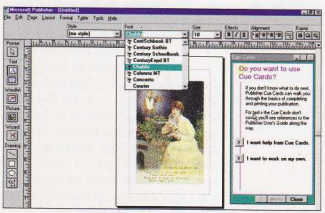
Vă puteți familiariza cu secretele design-ului realizând singuri un afiș, sau un poster cum i se mai spune. Încercați să creați ceva modern ori să recreați ceva cu tentă mai veche, arhaică. Aveți nevoie numai de o colecție de fonturi și de niște imagini. Pe acestea din urmă le puteți realiza singuri sau puteți împrumuta o imagine dintr-o colecție mai puțin costisitoare sau – de ce nu? – puteți folosi una din cele câteva biblioteci gratuite cum ar fi *Golden Age Images*. Colecțiile de fonturi și imagini nu costă foarte mult. Mai aveți nevoie și de un program de tehnoredactare, adică de un program DTP (DeskTop Publishing). Desigur, vă puteți rezuma la un program de procesare a textelor puternic și modern de tipul lui *Microsoft Word* care poate insera în texte imagini destul de complexe.



Pasul 1. **Deschideți un fișier nou în programul** Microsoft Publisher, **dacă dați clic pe meniul derulant** File **(Fișier), apoi pe** New Publication **(Publicație nouă). O casetă vă va oferi diverse opțiuni de machetare. Alegeți** Full Page **(Pagină întreagă) și dați clic pe** OK.

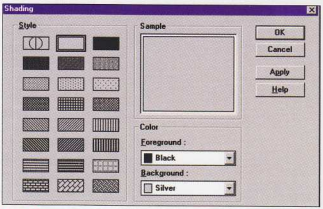
Pasul 2. **Am selectat o imagine potrivită de pe CD-ROM-ul intitulat** Golden Age Images; **acum o vom copia în** Microsoft Publisher **astfel: dăm clic pe** File **(Fișier) și apoi pe** Import Image **(Importarea imaginii). În caseta de dialog care apare, am selectat unitatea CD-ROM și imaginea dorită. O puteți vedea în fereastra** Preview **(Vizualizare). Dați clic pe** OK **pentru a importa imaginea.**

Pasul 3. **Imaginea a fost copiată în** Microsoft Publisher. **O puteți mări sau micșora dacă dați clic pe unul din butoanele din colțul dreapta-sus al imaginii și mențineți butonul mouse-ului apăsat.**

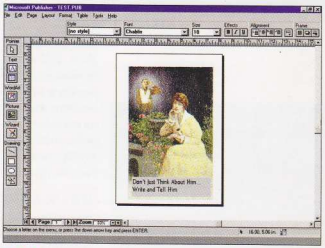


Pasul 4. **Dacă dați clic pe caseta** Text **din partea stângă a ecranului, apare un meniu derulant chiar deasupra riglei de sus. Și dacă dați clic pe săgeata cu vârful în jos din dreptul Fonturilor, va fi afișat un alt meniu derulant și o colecție de fonturi din care puteți alege. Noi am ales fontul** Chablis.

Pasul 5. **N-o fi un titlu prea inteligent, dar e bun. Iată-l: "Nu te mai gândi la el. Scrie-i!"**



Pasul 6. **Dacă dați clic pe prima casetă din caseta** Frame **(Cadru), în partea de sus a ecranului, va fi afișată caseta de dialog** Shading **(Umbrire) care vă permite alegerea culorii de fundal. Noi am ales argintiul.**



Pasul 7. **Nu vom câștiga nici un premiu. Dar am reușit să învățăm cum alegem un font, cum să importăm o imagine și cum să creăm un slogan.**

SURSE

- **Cocoa and Corsets: publicitate și arta de a vinde – este un CD cu rol educativ.**
- **AVP a produs CD-uri cu postere și imagini de pe postere englezești cu subiect istoric din epoca victoriană.**
- **The Golden Age Images – este un CD-ROM care conține peste 600 de imagini.**

Unele dintre aceste CD-uri pot fi cumpărate de pe Internet.

De unde vine barza

PC-ul poate ușura abordarea oricărui subiect delicat.

Educația sexuală nu se numără printre materiile ușor de predat, iar „De unde apar copiii?" este o întrebare de care se teme orice părinte. Computerul este un ajutor prețios, mai ales când este vorba de folosirea unui program atât de vast ca „The Facts of Life" („Realitățile vieții").

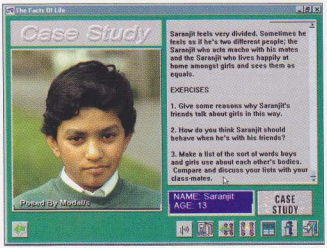
În capitolele precedente am văzut cum se pot folosi calculatoarele ca ajutor pentru școlari și cum se dezvoltă abilitățile de a lucra pe computer. Ați văzut cum se introduc date într-un tabel și cum se face o sinteză.

Dar iată câteva proiecte speciale pentru elevi. Cel mai reprezentativ este „Realitățile vieții". Pătrunde în subiect atât de profund și atât de direct, încât se vede imediat seriozitatea cu care este tratat subiectul.

„Realitățile vieții" este rezultatul eforturilor conjugate ale unui consorțiu format din Colegiul medical din Londra, Societatea națională londoneză, Ramura educațională a bisericii anglicane, Echipa Hackney de prevenire a drogurilor și trustul Terrence Higgins. Acest proiect conține o mulțime de sfaturi ale experților legate de toate domeniile sexualității.

CD-ROM-ul este însoțit de o agendă. Agenda are câteva informații generale despre instalarea și folosirea programului și include planșe de lucru, planșe anatomice și chestionare. Planșele de lucru folosesc și ca suport pentru structurarea predării în clasă.

Fiecare planșă se leagă de o anumită parte a discului și sugerează câteva idei, teme de discuție, chestionare pentru clasă și chiar scenarii de teatru. CD-ul are șase chestionare extrem de utile pentru testarea cunoștințelor individuale.



Datorită studiilor de caz, copiii devin conștienți de propria lor sexualitate abia înmuguriță și învață să abordeze probleme noi.

Acestea se referă la anatomie, reproducere, contracepție, sex protejat, HIV și SIDA, boli venerice și hormoni. CD-ROM-ul are texte, povestiri și imagini.

Sunt trei capitole, fiecare cu meniu propriu. „Faptele" este capitolul de unde copiii află ce înseamnă reproducerea, sănătatea și trupul lor, ca și modul în care evoluează ele în timp. „Viața ta" conține informații și sfaturi practice pentru o gamă largă de teme sexuale. Printre subiecte se numără sarcina, violul, relațiile sexuale, legea și sexul, cultura și sexul, corpul uman și prejudecățile. „Ceilalți" conține 20 de studii de caz unde tineri și tinere dezbat problemele sexuale ale adolescenților între 13 și 21 de ani.

Aveți la dispoziție un dicționar în care sunt menționate o mulțime de cuvinte și expresii. Puteți să copiați definiții pe o dischetă și puteți închide sonorul când doriți.

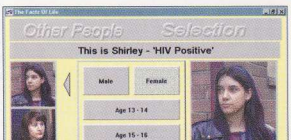
Grup de vârstă:
peste 13 ani
Subiect:
educație sexuală și igienă

SURSE

- **The facts of life (Realitățile vieții)**

Internet:
facts@proj.demon.co.uk
World Wide Web:
http://www.stl.co.uk/projection

Copiii pot învăța despre acest subiect în timpul liber fără să se mai simtă jenați. Ei vor evita astfel să primească o explicație greșită din partea unei persoane



Studii de caz. Shirley nu mai are decât 10 ani de trăit.

CE VEȚI ÎNVĂȚA?

- să recunoașteți importanța opțiunii personale în stabilirea relațiilor astfel încât să nu fie riscante pentru sănătate
- să înțelegeți că virușii (inclusiv HIV) se pot transmite prin nenumărate căi, inclusiv pe cea sexuală
- să înțelegeți conceptul de stereotipie și să identificați diversele forme ale sale
- să fiți conștienți de atitudinile și comportamentele sexuale din societate
- să înțelegeți că oamenii au dreptul să nu fie activi sexual și să admiteți că a fi părinte nu este o obligație, ci o opțiune.
- să înțelegeți factorii biologici și sociali care influențează comportamentul sexual și consecințele lor.

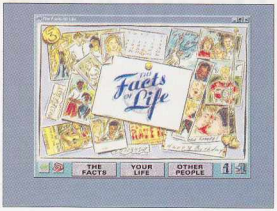
neavizate. Aveți și un caiet de notițe în care puteți copia texte sau poze și puteți face însemnări personale.

Studiile de caz sunt, uneori, extrem de dure. Un exemplu este cazul lui Shirley, o tânără de 18 ani care a descoperit că este seropozitivă. Este posibil să mai aibă de trăit numai 10 ani. Mai mult, ea are un prieten de care îndrăgostită și de sprijinul căruia are mare nevoie în criza prin care trece. Totuși, ea este îngrozită de faptul că, mărturisindu-și boala, el ar putea să o părăsească. Confruntați cu problema lui Shirley, elevii trebuie să răspundă la întrebări legate de felul cum ar reacționa ei dacă ar afla că sunt seropozitivi. Subiectul este dezvoltat până la nivelul scenariilor de teatru care descriu momentul când Shirley își dezvăluie secretul prietenului ei. Unele fragmente sunt subliniate în text. Dați clic pe ele cu mouse-ul și va apare o explicație sau o definiție a cuvintelor – acest proces se numește conexiune hipertext. De exemplu, dacă apăsați pe „seropozitiv" va apărea un text explicativ care începe prin definiția pentru HIV (virusul imunodeficienței umane) și continuă explicând că acest virus poate provoca boala numită SIDA (sindromul imunodeficienței dobândite).

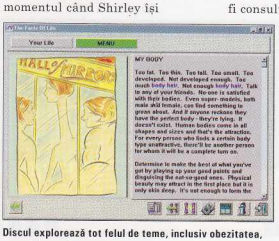
Un alt caz studiat este cel al lui Saranjit (13 ani) care are trei surori și nu dorește ce ceilalți colegi să discute despre ele ca despre niște obiecte cu sex așa cum se procedează cu alte fete din școală. Problema lui Saranjit este dezbătută în amănunt, iar copiilor li se cere să dezbată sentimentele băiatului, să spună de ce cred că el simte așa și ce-ar putea să facă pentru a schimba aceste sentimente. Elevilor li se cere să alcătuiască o listă de cuvinte și să discute termenii pe care-i folosesc copiii – băieți și fete – când se referă la anatomia sexului opus.

Studiile de caz sunt impresionante deoarece subiecții au fost aleși astfel încât să creeze dezbateri în clasă și să reflecte preocupările reale ale copiilor și adolescenților.

În afară de faptul că poate fi folosit în clasă, CD-ROM-ul poate fi consultat și acasă de cei mai timizi care se jenează să discute cu un profesor, prieten sau părinte despre sexualitate și homosexualitate. Este de la sine înțeles că CD-ROM-ul nu se adresează copiilor mici; chiar și unii adolescenți sunt încă nepregătiți să abordeze aceste teme. Astfel că profesorul (sau părintele) are posibilitatea de a asigura accesul numai pentru grupele de vârstă pentru care informațiile nu sunt dăunătoare sau pentru elevii care studiază aceste fenomene la ora de biologie sau de educație sexuală. Această metodă se numește „setarea profesorului". De mare importanță sunt întrebările cu răspuns de tipul: da/nu, adevărat/fals, întrebări-cheie sau întrebări cu variante multiple de răspuns. De exemplu, puteți pune o întrebare, puteți da trei variante răspuns, și apoi dați un indiciu despre locația răspunsului pe CD-ROM.



Ecranul principal al Facts of Life. **De acum puteți învăța despre dumneavoastră, dar și despre cei din jur.**



Discul explorează tot felul de teme, inclusiv obezitatea, anorexia sau frumusețea.

CE VEȚI ÎNVĂȚA?

- să înțelegeți aspectele sexuale ale reproducerii
- să raportați avantajele și dezavantajele diverselor metode de contracepție la preferințele personale și implicațiile sociale
- să recunoașteți și să puteți discuta probleme delicate și controversate cum ar fi contracepția, nașterea, HIV/SIDA, cresterea copiilor, avortul, și progresul pe care-l reprezintă reconsiderarea atitudinilor, a valorilor, a credințelor și a moralității.
- să deveniți conștienți de necesitatea îngrijirii medicale preventive
- să conștientizați existența organizațiilor guvernamentale și voluntare care oferă sprijin în relațiile umane
- să fiți conștienți că a aborda pozitiv sexualitatea și activitatea sexuală este esențial într-o relație
- să fiți conștienți ce este prietenia, căsătoria și divorțul, ca și impactul separărilor și a pierderilor partenerului
- să fiți capabili să dezbateți hărțuirea sexuală și efectele ei asupra indivizilor

Informații transmise la distanță

Modemul vă ajută să aflați informații despre orice subiect

Poate nu vă dați seama, dar calculatorul poate fi un instrument educațional foarte util pentru copilul dumneavoastră chiar dacă nu i-ați cumpărat zeci de enciclopedii costisitoare stocate pe CD-ROM-uri. Un modem și conectarea la un serviciu on-line vă permite accesul la o mulțime de informații și vă permite să comunicați cu alți oameni.

Există o sumedenie de informații pe care copiii dumneavoastră le pot folosi indiferent de vârstă sau de preocupări. Puteți accesa enciclopedii on-line, puteți culege informații la care nu aveți acces în mod obișnuit sau puteți transfera hărți și imagini pe hard discul calculatorului dumneavoastră. Toate aceste exerciții pot fi incluse apoi în temele pentru acasă ale odraslelor. Unii furnizori de servicii on-line cum ar fi Microsoft Network (MSN) – unul dintre cele mai mari sisteme on-line din lume – vă oferă posibilitatea de a formula întrebări legate de temele pentru acasă și de a primi sfaturi utile din partea unor profesori.

Conectarea la serviciile on-line nu vă costă chiar o avere. Ca parte de hardware vă trebuie doar un modem al cărui preț este relativ mic și un abonament lunar care costă și el destul de puțin. Odată ce v-ați conectat, lumea vă aparține. Puteți face schimb de informații cu oameni din toată lumea sau puteți purta corespondență cu persoane din alte țări. Puteți să trimiteți mesaje în alte limbi astfel încât copiii dumneavoastră au posibilitatea de a-și exersa cunoștințele de limbi străine.

Poate vă este teamă să lăsați copiii să folosească PC-ul pentru a comunica cu lumea largă. Totuși, nu vă faceți griji exagerate! Singura condiție este să urmați câteva indicații. Și anume: nu-i lăsați pe copii să trimită mesaje unor străini. Pentru a intra în legătură cu diverse persoane, cel mai simplu este să căutați corespondenți printr-un anunț publicitar și să citiți dumneavoastră răspunsurile înainte de a le permite copiilor să trimită mesaje acelor persoane. Nu uitați că nu este politicos să trimiteți mesaje inutile și încercați să fiți mereu la curent cu activitatea on-line a copiilor dumneavoastră.

Am arătat cum se pot obține informații despre o regiune geografică. Există atâtea noutăți și atâția oameni cu care puteți sta de vorbă.... Abonarea la serviciul on-line poate să pară un lux. Riscați, însă, și veți vedea că este o investiție mult mai bună pentru viitorul copilului dumneavoastră decât o enciclopedie pe CD-ROM.

CE VĂ TREBUIE

Software:
Un program pentru accesarea serviciilor on-line. Vi-l poate oferi furnizorul de servicii la care vă abonați.

Componente hardware:
Un modem.

Altele:
Abonament la un sistem de servicii on-line – de exemplu, Microsoft Network – MSN.

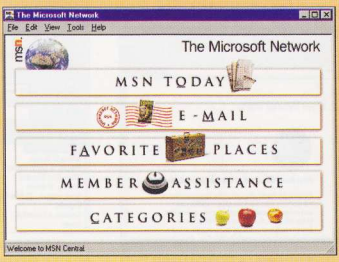
CE PUTEȚI ÎNVĂȚA

- Cum să citiți mesajele pe care vi le trimit alți oameni.
- Cum vă compuneți propriile mesaje pe care le trimiteți apoi altora.
- Cum căutați informații on-line.

Grup de vârstă: de la 13 ani în sus
Temă: comunicații
Subiect: limba maternă și limbile străine

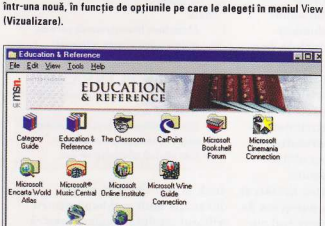
Cum se folosește un serviciu on-line

În acest exemplu am folosit sistemul de servicii on-line Microsoft Network (MSN) care poate fi accesat cu ușurință din Windows. Dacă nu aveți adresă de e-mail, rețineți că este ușor să vă creați un cont, fie chiar pe unul dintre site-urile gratuite.

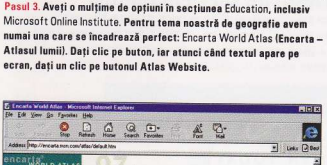


Pasul 1. Iată ce veți vedea când vă abonați la MSN. Fiecare buton vă conduce la una dintre principalele secțiuni. În Favourite Places (Locuri preferate), puteți crea scurtături către domeniile pe care le accesați cel mai des. Să presupunem că unul dintre copiii dumneavoastră trebuie să adune informații despre Spania pentru o lucrare la geografie. Deoarece nu știți de unde să începeți, dați un clic pe butonul Categories (Categorii) și veți vedea care sunt principalele categorii pe care le aveți la dispoziție.

Pasul 2. **MSN este împărțit în categorii simple, astfel încât veți găsi informațiile dorite fără prea mult efort. Deoarece căutăm informații pentru o temă pentru școală, cel mai bine ar fi să căutăm în** Education and Reference **(Educație și Referințe). Dacă dați clic pe acest buton, noua secțiune va apare fie în aceeași fereastră, fie într-una nouă, în funcție de opțiunile pe care le alegeți în meniul** View **(Vizualizare).**

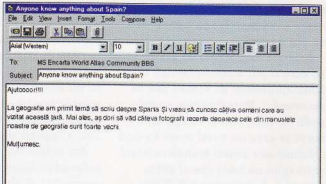


Pasul 3. **Aveți o mulțime de opțiuni în secțiunea** Education, **inclusiv** Microsoft Online Institute. **Pentru tema noastră de geografie avem numai una care se încadrează perfect:** Encarta World Atlas **(Encarta – Atlasul lumii). Dați clic pe buton, iar atunci când textul apare pe ecran, dați un clic pe butonul Atlas Website.**

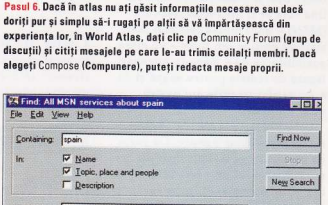


Pasul 4. **Aceasta este pagina principală a programului Encarta World Atlas. Ea va fi afișată automat de browser-ul web. Puteți culege informații din atlas. Puteți intra în contact cu „Map Pals" – copii din întreaga lume care au scris despre locurile natale – aceasta este o modalitate bună de a afla mai multe despre Spania. Deocamdată, alegeți** Index.

Pasul 5. **Acesta este principalul articol din atlas care se referă la Spania. Oferă un set de conexiuni la cele mai complete informații despre Spania, așa că trebuie doar să dați clic pe unul dintre titluri. Puteți răsfoi indexul ca să găsiți informații despre anumite orașe spaniole.**



Pasul 6. **Dacă în atlas nu ați găsit informațiile necesare sau dacă doriți pur și simplu să-i rugați pe alții să vă împărtășească din experiența lor, în World Atlas, dați clic pe** Community Forum **(grup de discuții) și citiți mesajele pe care le-au trimis ceilalți membri. Dacă alegeți** Compose **(Compunere), puteți redacta mesaje proprii.**



Pasul 7. **Serviciile on-line vă pot deruta și poate nu doriți să pierdeți nici o informație utilă. În MSN aveți toate informațiile despre Spania. Aceasta se poate face alegând comanda** Find **(Găsire) din Microsoft Network după ce ați dat clic pe butonul** Start. **Introduceți „Spain" (Spania). Nu uitați că, în cazul în care ați găsit un domeniu care v-ar putea fi util, îl puteți adăuga în** Favourite Places **(opțiune care se află în meniul** File**) pentru a-l putea găsi ușor data viitoare.**

Viață de viking

Puteți să vă folosiți PC-ul pentru a călători în timp.

Vă mai amintiți plictisitorul cod de legi și toată materia anostă despre Revoluția industrială? Istoria NU trebuie să fie plictisitoare. Cu un PC, puteți călători înapoi în timp și puteți trăi ca un viking!

Programa de învățământ a Ministerului Educației Naționale cuprinde o tratare formală a istoriei, familiarizând copiii cu conceptul de timp și cu diferitele perioade istorice. În capitolul despre romani, predarea se referă la modul lor de viață deoarece există foarte multe informații despre Imperiul Roman și multe vestigii romane pe care copiii le pot admira. Altă perioadă istorică interesantă se referă la vikingi.

Pentru turiști, vestigiile vikinge și romane sunt foarte interesante. Sudul Angliei este foarte bogat în vestigii romane. În nordul Angliei există o mulțime de vestigii din perioada ocupației vikingilor, în timp ce în sud au rămas doar câteva. În consecință, foarte mulți adulți știu destule despre Iuliu Cezar, dar foarte puține despre anglo-saxoni. Mulți englezi cred că ei au locuit dintotdeauna pe insulele britanice. Ei uită că vikingii au fost primii invadatori și cuceritori ai insulei și că înverșunata rezistență a băștinașilor britanici a fost condusă de regele Arthur! Vikingii sunt considerați niște jefuitori barbari care au fost învinși de regele Alfred.

În zilele noastre, anglo-saxonii și vikingii își au locul lor în programa de învățământ. Dar este deseori dificil să înțelegeți aceste popoare îndepărtate și modul lor de viață. Cu romanii este mai ușor. Ei trăiau în vile somptoase, nu foarte diferite de casele moderne de azi, construite în orașe și se îmbrăcau în togi vaporoase. Prin comparație, anglo-saxonii și vikingii erau niște barbari, foarte îndepărtați de romani și, deci, mult diferiți față de oamenii de azi. De aceea nu este ușor să le înțelegem modul de viață.

Și dacă este, totuși, ușor? Un computer vă poate ajuta să străbateți țara în câteva secunde. Chiar dacă nu puteți vizita pe viu expoziția Jorvik Viking din York, PC-ul dumneavoastră vă poate conduce prin această expoziție. Și puteți călători către orice epocă printr-o simplă apăsare pe butonul mouse-ului.

Se referă la anul 950, iar printre cei adunați în jurul focului se află negustorul Gamal, sfântul Eric, războinicul Grimr și tânăra Hildr. Aflați povestea lor prin simpla apăsare a butonului mouse-ului.

CD-ROM-ul *Vikingii* produs de firma Anglia Multimedia este dedicat vikingilor. Atmosfera specifică epocii respective este creată prin combinarea a peste 5.000 de poze, ilustrații, clipuri audio și video de la Centrul Jorvik din York. Există mai multe moduri de explorare a CD-ROM-ului. Puteți alege *Timeline*, care vă permite să alegeți momente specifice din lunga perioadă a ocupației vikingilor în Britania. Puteți învăța numele și sensul denumirii localităților vikinge, puteți vizita expoziții de meșteșugari vikinge și puteți afla despre activitatea istoricilor și arheologilor care explorează materialele aflate la dispoziția lor pentru analiză.

Oricum, copiilor le place cel mai mult să exploreze satul reconstruit al vikingilor. Este unidimensional ca un desen dintr-o carte de colorat, dar îi puteți auzi pe vikingi vorbind și cântând și puteți auzi cum trăiau ei în zilele obișnuite, cum își confecționau hainele, armele și cum își construiau locuințele, ce mâncau, cum câștigau banii și cum îi cheltuiau. Există și câteva filme video, o legendă Norse și o grămadă de lucruri distractive și, totodată, informative.

Există și câteva deficiențe care ajută, de fapt, munca de predare în

Negustorul Gamal descarcă marfa după o lungă călătorie. Ascultați un cântec de muncă și aflați despre sclavul lui Gamal. Aici puteți învăța cum cântăreau vikingii aurul.

Grup de vârstă: 7-13 ani
Materie: Istorie
Temă: Vikingii

Puteți explora un sat tipic de vikingi.

clasă. De exemplu, puteau fi incluse mențiunile referitoare la vikingi din Cronica anglo-saxonă, ca și cele din Viața lui Alfred a autorului Asser, care ar fi contribuit cu o viziune contemporană asupra vieții și epocii lui Alfred cel Mare. Includerea acestor izvoare documentare ar fi transformat CD-ul într-un material de referință, dar pe de altă parte absența lor oferă profesorilor și elevilor ocazia de a cerceta și alte materiale și de a face o incursiune instructivă în biblioteca școlii sau la cea orășenească.

Există șase „Foi de activitate" care ajută la extinderea utilizării programului pentru activități de clasă obișnuite. Acestea includ două exerciții de compunere: unul vă cere să alegeți un eveniment din Timeline și să compuneți o descriere a acestuia ca și cum ați fi fost acolo. Foaia de activitate conține câteva întrebări. Una sau mai multe astfel de întrebări trebuie să fie plasate în timpul povestirii. De exemplu, trebuie să explicați cine sunteți și cum ați ajuns în acel loc, în acel moment. Răspunsurile corespunzătoare acestor întrebări pot extinde cercetările către alte domenii de cercetare deoarece detaliile sunt extrem de importante. Să spunem că sunteți un negustor care merge la piață în satul vecin și, pe drum, vedeți, de pe creastă, un câmp unde se desfășoară o bătălie sângeroasă. Cum se numește satul? Ce marfă doriți să vindeți? De unde provine aceasta? Răspunsurile la aceste întrebări se pot afla sau nu pe CD. Dacă nu le găsiți pe CD, atunci puteți să vă orientați și către alte surse de documentare.

Un alt subiect de compunere liberă este descrierea unei zile din viața vikingilor. Folosind CD-ROM-ul, puteți reconstrui destul de amănunțit o zi din viața unui viking. Trebuie să includeți date despre locuință, muncă, alimente, despre cum se distrau seara.

Alte proiecte implică mult mai multă muncă. CD-ROM-ul include o examinare superficială a denumirilor localităților vikingilor. Folosind cunoștințele dobândite de pe CD-ROM, consultați o hartă locală și vedeți dacă găsiți în apropiere orașe sau sate ale vikingilor. Puteți vedea ce se poate deduce despre o localitate din numele ei. Înșiși numele poate oferi unele informații, iar localizarea poate dezvălui și alte detalii. De exemplu, dacă este vorba de „pământ bun" probabil că acea localitate a fost ocupată prin forță de anglo-saxoni, în timp ce „pământ sărac" sugerează că localitatea a fost înființată de fermieri vikingi. Încercați să aflați cât mai multe amănunte legate de istoria locului și verificați dacă deducțiile dumneavoastră sunt corecte.

Punctul de început al aventurilor dumneavoastră.

Una dintre foile de activitate conține instrucțiuni despre desfășurarea unui joc de societate original al vikingilor numit Hnefetafl. Acesta este un amestec ciudat de șah și dame. Aveau și un joc cu cuvinte care presupune găsirea unor cuvinte ascunse într-o grămadă de litere. Există și un joc similar cu cuvintele încrucișate.

Se pot crea și alte proiecte folosind CD-ROM-ul sau bazându-vă pe alte surse de documentare.

Exemplu: o imagine veche este reconstituită de arheologi și istorici cu ajutorul unor metode care seamănă cu jocul de puzzle. Reconstituirea se poate face în două moduri. 1: se dă copiilor o imagine completă care urmează să fie descompusă și 2: copiii sunt îndrumați către CD-ROM pentru a extrage fragmente de imagini din care să reconstruiască imaginea completă.

„Vikingii" este doar unul dintre nenumăratele CD-ROM-uri care se leagă de predarea istoriei vechi.

Printre altele, compania Anglia Multimedia a produs și un disc despre romani.

CE VĂ TREBUIE

Program: În acest exemplu am folosit CD-ROM-ul „Vikingii" produs de compania Anglia Multimedia. Poate fi folosit un procesor de text pentru a crea exerciții simple.

CE VEȚI ÎNVĂȚA?

- cum să lucrați cu un CD-ROM și cum să extrageți informații
- cum să folosiți procesorul de text pentru a scrie eseuri
- cum copiați texte și poze de pe CD-ROM pentru a le folosi într-o lucrare școlară
- cum să apreciați detalii istorice dintr-o epocă îndepărtată și să observați influența denumirilor vechi ale localităților asupra denumirilor lor actuale.
- cum să trăiți viața ca în trecut
- cum să continuați cercetarea

SURSE

- **Vikings - vikingii, CD-ROM educațional care expune unele aspecte ale vieții localităților vikinge.**

Redescoperiți-l pe Shakespeare

Calculatorul vă ajută să apreciați capodoperele literare celebre

Computerul vă pune la dispoziție un ansamblu de instrumente care vă ajută să folosiți efectiv limba engleză și să evaluați modul în care a fost ea folosită de către unii dintre cei mai valoroși exponenți ai săi.

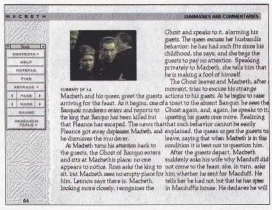
Computerul poate fi folosit la predarea limbii engleze astfel încât să acopere trei domenii: comunicare și informare, scriere, citire. Chiar și programele simple de procesare a textelor vă oferă posibilitatea de a învăța să scrieți corect în engleză. Modestul verificator ortografic (*Spell checker*) este adesea ignorat, însă el atrage atenția copiilor când se produc greșeli de ortografie. *Spell checker*-ul îi învață să scrie corect și să folosească cu mai multă încredere cuvinte complicate – cuvinte cu mai multe înțelesuri, cuvinte lungi sau greu de pronunțat.

Majoritatea procesoarelor de texte se vând împreună cu un dicționar de bază și cu un verificator gramatical (*Grammar checker*). *Grammar checker* este adesea criticat pentru că nu reușește să detecteze mai mult de jumătate din greșelile dintr-un fragment de text, dar chiar și așa, ce poate fi rău în a învăța să evitați măcar jumătate din greșelile pe care le faceți de obicei?

Ușor diferite sunt verificatoarele de stil (*Style checkers*) – cum ar fi *Style Writer* – care detectează neglijențele de acest gen. Verificatoarele gramaticale și cele de stil mai au și un alt avantaj: atunci când doriți să redactați din nou sau să corectați textul, va fi mai ușor să-l priviți dintr-o nouă lumină. Este și motivul pentru care unii scriitori își lasă lucrările în sertar să dospească ceva timp și le revăd abia după aceea.

Verificatorul gramatical vă ajută să faceți acest lucru prin evidențierea propozițiilor și a paragrafelor. Poate că nu ați făcut nici o greșeală, dar veți putea privi fraza respectivă dintr-o nouă perspectivă.

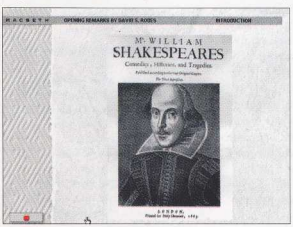
Programa națională britanică le solicită copiilor folosirea dicționarelor și a lexicoanelor pentru a explora înțelesul și folosirea cuvintelor. Computerul le ușurează imens munca. Există câteva dicționare electronice excelente, cel mai bun dintre acestea fiind *The Oxford English Dictionary*, care este transcris în versiune completă pe single CD-ROM. Editura Oxford University Press oferă tot pe single CD-ROM alte două dicționare: *The Concise Oxford Dictionary* și *The Oxford Thesaurus*, împreună cu *The Oxford Dictionary of Quotations* (Dicționarul de citate) și *The Oxford Dictionary of Modern Quotations* (Dicționarul de citate moderne).



Puteți recurge la Summaries and Commentaries **(Cuprins și comentarii) pentru a afla care este subiectul piesei.**

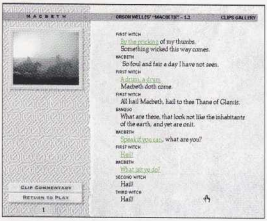
Lucrări scrise de autori diferiți, compararea acestora și observarea stilurilor de redactare din diverse epoci și locuri produc în timp sentimentul de admirație pentru literatura engleză clasică. Pentru aceasta calculatorul poate fi un instrument de preț.

Plăcerea de a lucra pe computer îi încurajează pe copii să citească opere literare pe care nici nu le-ar lua în seamă dacă ar fi doar sub formă de carte. Studiul operelor shakespeariene nu a fost niciodată mai ușor sau mai plăcut. Compania Attica a colaborat cu Harper Collins și BBC pentru a produce o serie de CD-ROM-uri având ca inspirație piesele de teatru ecranizate de BBC. Primele două titluri au fost *Romeo* și *Julieta* și *Macbeth*, iar al treilea care va apare este *Visul unei nopți de vară*, după care vor mai apărea și altele. *Romeo și Julieta* va stimula mintea să înțeleagă și să guste piesa. CD-ROM-ul are o înregistrare audio



Studiați piesa de teatru Macbeth. **Începeți prin a citi textul integral, analizele detaliate și apoi vizionați clipurile video extrase din trei versiuni filmate ale piesei.**

Grup de vârstă: Toate vârstele
Materie: Limba Engleză
Temă: Explorarea limbii și a literaturii engleze



"BUM, BUM! Vine Macbeth!" Avem aici un clip al lui Orson Welles care ne prezintă întâlnirea dintre Macbeth și cele trei vrăjitoare.

completă a spectacolului și câteva scene din eranizarea realizată de BBC. Discul CD-ROM mai include o biografie a scriitorului precum și o mulțime de informații legate de subiecte cum ar fi ecranizările, limbajul, tematica piesei și personajele. Pe lângă acestea mai există interviuri cu actori, regizori și critici de teatru.

Și American Voyager Company are o colecție de piese shakespeariene. Primul titlu este *Macbeth*. Acesta cuprinde înregistrarea audio integrală a piesei realizată de firma Royal Shakespeare Company – un text recent editat și analize pertinente. De asemenea, CD-ROM-ul mai conține comentarii însumând 24.000 de cuvinte, clipuri video cu secvențe din ecranizările piesei și un karaoke care vă permite să vă alăturați actorilor. Este un CD-ROM de dimensiuni mari care conține o mare varietate de instrumente didactice, incluzând eseuri despre limbajul folosit și despre istoria piesei și a teatrului din perioada domniei lui James I, dar și un index al rolului fiecărui personaj. În schimbul unei sume destul de mici puteți intra în posesia unei colecții de opere clasice care ar putea rivaliza cu orice bibliotecă și nici nu ocupă metri întregi de rafturi. *World's Greatest Classic Books* produsă de compania Corel este o colecție de single CD-ROM-uri care cuprinde peste 3.500 de opere literare. Discul se referă la teme ca ficțiune, romane, piese de teatru, poezii și documente științifice, istorice și religioase. Textul este formatat, astfel încât fragmentele reliefate cu litere italice (folosite adesea pentru a evidenția sau pentru a sugera citirea corectă a unui cuvânt) nu sunt modificate. Există sute de ilustrații, 15 minute de secvențe video, biografii detaliate a peste 200 de autori. În plus aveți posibilitatea de a face niște cercetări de profunzime.

Colecțiile shareware sunt și mai ieftine. De exemplu avem *The Personal Reference Library* (Biblioteca personală de referințe) care conține un mare număr de titluri. CD-ROM-urile shareware nu oferă posibilitatea de a cerceta operele înscrise pe ele sau analizele critice și informațiile suplimentare ca de exemplu biografiile autorilor. Textul este scris de obicei în format ASCII, ceea ce înseamnă că poate fi citit de orice program de procesare a textelor – dar nu va prelua formatarea autorului, cum ar fi evidențierea unor cuvinte cu caractere italice. Cu toate acestea, gama operelor clasice disponibile pe piața shareware este foarte largă și probabil, veți găsi o ediție electronică a unui text scris de orice clasic. Marele avantaj al cărților electronice este că textul poate fi tăiat și alipit într-un program de procesare a textelor și de aici într-un eseu sau într-o analiză critică. Informațiile pot fi lipite într-o bază de date, ajutându-vă să analizați textul în timpul orelor de literatură.

Cele mai pretențioase analize literare se găsesc pe CD-ROM-urile care sunt echivalentele colecțiilor lansate de Penguin. Titlurile disponibile până în prezent pe piața britanică poartă o amprentă tipic americană, însă ne ajută să ilustrăm modul în care computerul poate ajuta profesorul de literatură engleză.

The Crucible este o excelentă explorare a pieselor clasice ale lui Arthur Miller. Iar ROM*nibus-ul* dedicat lui Jack Kerouac este poate cea mai completă analiză literară a unuia dintre cei mai controversați autori ai generației sale. Kerouac s-a transformat în portavocea tineretului rebel al anilor '50 – adică a generației *beat*. CD-ROM-ul explorează viața și epoca în care a trăit Kerouac și include textul integral al cărții *The Dharma Bums* (Hoinarii Dharma), considerată a fi lansarea "revoluției rucsacurilor".

Vivien Leigh în rolul „Lady Macbeth" **aflată într-o postură dramatică. Este doar o imagine dintr-o colecție care acoperă toate aspectele operei shakespeariene și ale piesei de teatru** Macbeth.

CE VĂ TREBUIE

Programe: Un program specific - un dicționar și un lexicon - texte literare pe dischetă sau CD-ROM, un program de procesare a textelor pentru redactarea unor eseuri, analize și critici literare, o bază de date.

Structură minimă hardware: Un computer cu procesor minim 486 și 8Mb de memorie RAM, o unitate CD-ROM, o placă de sunet și difuzoare.

CE VEȚI ÎNVĂȚA?

- **Cum folosiți programe și diferite metode de cercetare.**
- **Cum analizați și evaluați materialul scris și cum comparați diverse texte.**
- **Cum extrageți arhaisme dintr-un text și cum folosiți dicționarele pentru a le găsi echivalentele moderne.**
- **Cum căutați într-un ansamblu de texte informații sau citate pentru a vă argumenta o afirmație sau pentru a pigmenta un text literar.**
- **Cum accesați o bibliotecă electronică pentru a citi mai mult.**
- **Cum vă dezvoltați capacitatea de redactare și comunicare.**

Să ascultăm puțină muzică

Chiar dacă nu puteți face diferența între o pătrime și o optime, computerul vă ajută să înțelegeți muzica.

Dacă aveți computer, toată lumea muzicii vi se așterne la picioare, iar muzica lui Beethoven va fi doar la un clic distanță de cea a lui Vaughan Williams. Puteți explora viața și epoca în care a trăit un compozitor descoperind cărei categorii de oameni i se adresează muzica respectivă. Aveți posibilitatea de a asculta cum sună și de a vedea cum arată un oboi, o violă, o harpă sau alt instrument ori puteți studia funcționarea unei partituri izolate sau într-un ansamblu. Conectați o orgă electronică (keyboard) la computer, compuneți o piesă muzicală, reascultați-o, modificați-i ritmul, cereți-i computerului să scrie partitura și tipăriți-o.

În Anglia, programa națională de învățământ prevede folosirea computerului în principalele etape ale predării muzicii. În prima etapă se pune accentul pe folosirea computerului pentru înregistrarea sunetelor. În etapa a doua se merge mai departe, copiii fiind încurajați să studieze sunetele. Etapa a treia le completează pe cele de mai sus prin activitatea de compunere a unor piese muzicale.

Deși pentru înregistrarea sunetelor computerul este mult mai puțin eficient decât cel mai ieftin casetofon portabil, programele oferă un studio pentru prelucrarea sunetelor care nu este foarte costisitor.

Grup de vârstă: Toate vârstele

Tema: Muzica

Subiect: Studierea compoziției

Mai există și discurile CD-ROM care îi ajută pe copii să recunoască sunetele și să le discute. Un program foarte bun este *Musical Instruments* (Instrumente muzicale), produs de Microsoft, care are o bancă de sunete emise de peste 200 de instrumente din întreaga lume.

Discul poate fi folosit de oameni de orice vârstă. Pe copiii mai mici îi ajută să exploreze sunetele. Copiii mai mari vor învăța din ce familie face parte un anumit instrument, care este poziția și rolul său într-o orchestră și chiar care sunt grupurile de instrumente specifice unei anumite țări. Copiii cărora li se adresează cea de-a treia etapă vor putea profita de ilustrațiile care demonstrează și explică cum funcționează și cum sună un instrument. Etapa a doua se referă și la studierea muzicii din diferite timpuri și locuri. Discurile CD-ROM nu au rival în simplificarea acestui proces.

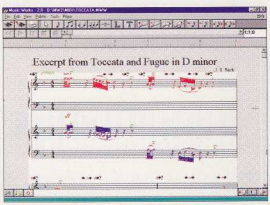
De exemplu, copiii au posibilitatea de a consulta un CD-ROM de genul *An Introduction to Classical Music* (Introducere în muzica clasică), produs de compania Attica, pentru a asculta bucăți muzicale create de diverși compozitori și pentru a citi scurte biografii ale acestora. Li se cere apoi să aleagă un compozitor favorit și o bucată muzicală reprezentativă și să-și aprofundeze studiul, încercând să afle care instrumente s-au folosit, numărul muzicienilor care fac parte din orchestră, unde și pentru cine s-a cântat piesa. Mai departe, elevii pot folosi un CD-ROM specializat, cum este una dintre colecțiile dedicate compozitorilor produse de Microsoft sau unul dintre titlurile similare produse de companii ca Mindscape. Colecția Microsoft numără până acum cinci CD-ROM-uri. Fiecare dintre ele analizează în detaliu o operă: *Simfonia a 9-a*

CE VĂ TREBUIE

Software: Programe muzicale. În cazul de față am folosit între altele Music Ace și Music Works 2.

Componente hardware: Un computer cu procesor minim Pentium II, 32Mb de RAM, o unitate CD-ROM, o placă de sunet și difuzoare. Microfonul și un dispozitiv MIDI, cum ar fi keyboardul, sunt opționale.

Cu Music Ace (Asul muzicii) învățarea muzicii devine amuzantă. Observați gurile desenate pe fiecare notă muzicală. Ele se deschid în momentul în care se emite sunetul.

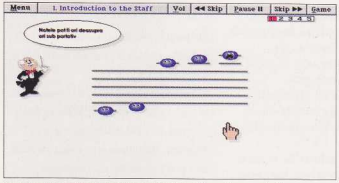


Music Works 2 (Partituri muzicale 2) este un metodă excelentă și ieftină de a-i atrage pe copii spre muzică.

de Beethoven, *Cvartetul Disonant* al lui Mozart, *Sacralitatea primăverii* de Stravinsky, *Cvintetul păstrăvului* de Schubert și *Trei poeme simfonice* de Strauss. Discurile conțin versiunea integrală a fiecărei creații și explicarea detaliată a ceea ce spera să realizeze fiecare compozitor și fundamentale ale muzicii: recunoașterea și deosebirea tonalităților, relația dintre tonalitatea înscrisă pe hârtie și claviatura pianului, cheia sol, fa și grandioso, octavele, tonurile și semitonurile, semnele de transpunere a notelor în diez și bemol. Accentul este pus în primul rând pe dezvoltarea capacității de ascultare a muzicii.

În plus, programul mai conține un *Music Doodle Pad* care vă permite să compuneți și să ascultați muzica pe care ați compus-o chiar dumneavoastră.

Vă permite de asemenea să ascultați și să modificați bucăți de piese muzicale.



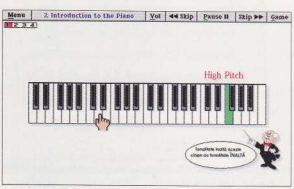
Lecțiile din Music Ace satisfac și cele mai iscoditoare minți. Se explică până și modul de plasare a notelor deasupra sau dedesubtul portativului...

ce a rezultat. Pe lângă acestea aveți la dispoziție și o biografie ilustrată a vieții și epocii în care a trăit compozitorul respectiv, dar și informații despre orchestra care a interpretat piesa muzicală.

Pentru predarea muzicii, computerul este un profesor imbatabil. Un program de tipul *Music Ace* (Asul muzicii) este o metodă ieftină de a învăța noțiunile de bază ale muzicii. Ghidul cuprinde 24 de lecții care vă conduc pas cu pas către dezvoltarea aptitudinilor muzicale și înțelegerea principiilor teoretice. Lecțiile mai dificile sunt compensate de jocuri care vă ajută să aprofundați principiile teoretice.

Punctul de pornire este introducerea în secretele portativului prin indicarea semnelor de transpunere a notelor muzicale și a gamelor majore. De aici programul *Music Ace* îi învață pe copii principiile de bază ale muzicii, cum ar fi notele muzicale și sunetele care le corespund.

Deoarece reprezintă o metodă suplimentară de predare a muzicii, pe lângă cele tradiționale, *Music Ace* este cel mai potrivit pentru lucrul în sala de clasă. Fiindcă este ieftin, poate fi utilizat și acasă. Lecțiile pot fi repetate de nenumărate ori, astfel încât chiar și cel mai mic copil va putea învăța în propriul ritm. Și la orice oră a zilei ...



...continuând cu lecțiile despre claviatura pianului...

...și continuă până la învățarea gamelor majore. Este suficient să atingeți o clapă cu cursorul mouse-ului și muzica se revărsă în cameră!

TINERI COMPOZITORI

Majoritatea programelor de compunere a muzicii sunt foarte scumpe, mai ales pentru cei care doresc să le folosească acasă. **Music Works 2** este însă excelent și nu e foarte costisitor. Îl puteți folosi în două moduri. La cel mai simplu nivel, puteți introduce manual notele muzicale pe portativ. Programul cuprinde note explicative pentru pauze, dinamică, ornamente, etc.

Dacă aveți o placă de sunet compatibilă Windows, puteți reasculta piesa pe care ați compus-o. Dacă aveți un dispozitiv MIDI de exemplu, o claviatură electronică sau un sintetizator conectat la computer puteți reda piesa, iar computerul o va nota.

Dispozitivul MIDI trebuie să aibă cabluri potrivite pentru a fi conectat direct la placa de sunet, astfel încât muzica pe care o redă dispozitivul să poată fi introdusă în computer. Se poate compune muzică mai ușor?

CE PUTEȚI ÎNVĂȚA

- **Cum să folosiți programele muzicale.**
- **Cum să explorați un CD-ROM și cum să extrageți informațiile utile.**
- **Cumsă înțelegeți elementele de bază ale muzicii, cum ar fi notele muzicale și sunetele care le corespund.**
- **Cumsă recunoașteți sunetele produse de diferite instrumente muzicale și care este rolul lor într-o orchestră.**
- **Cumsă compuneți chiar dumneavoastră muzică.**
- **Cumsă vă dezvoltați aptitudini muzicale precum: sincronizarea, structurarea, melodicitatea și ritmicitatea.**
- **Cum să vă aprofundați cunoștințele despre viața compozitorilor și cum să evaluați gradul în care muzica lor a fost influențată de epoca și societatea în care au trăit.**

Mai repede ca sunetul

Însufleţiţi scrisorile şi alte documente cu sunete

PC-urile multimedia din ziua de azi pot să ofere mai mult decât un text propriu-zis. Deschiderea PC-ului şi încărcarea unui fişier pot fi acompaniate de o întreagă gamă de sunete. Apoi, când folosiţi chiar şi un banal editor de text, puteţi adăuga poze, grafice şi fragmente muzicale. Aceste sunete pot fi înregistrări realizate cu un microfon sau piese muzicale care sunt disponibile deja ca fişiere de PC. Revistele pentru computere includ adesea o dischetă sau un CD-ROM cu diverse clipuri audio şi fragmente muzicale pentru a le folosi acasă.

Deseori nu luăm în seamă sunetele care se aud în jurul nostru. Folosirea în vacanţă sau într-o excursie a unui casetofon vă ajută să rememoraţi întâmplări vesele din timpul zilei respective. Prin adăugarea unor poze şi sunete documentului dumneavoastră, îl puteţi face mai bogat şi mai distractiv, în special pentru copii.

În programa de învăţământ englezească, copiii de la nivelurile 1 şi 2 de studiu trebuie să folosească tehnologia informaţională pentru a genera şi a transmite idei în diverse forme, folosindu-se de text, poze şi sunete.

Există programe speciale care îi ajută să integreze texte, imagini şi sunete, dar se obţine o calitate destul de bună şi cu procesoarele de text obişnuite.

Programele ca Microsoft Word au opţiuni pentru adăugarea de efecte sonore scrisorii sau povestirii dumneavoastră. Rezultatul final poate să nu atingă calitatea pe care o are un disc sau un CD-ROM; depinde de cât de bun este programul dumneavoastră şi de calitatea celorlalte echipamente pe care le folosiţi. Dar puteţi cel puţin să introduceţi propriile dumneavoastră sunete şi efecte sonore acolo unde doriţi.

Să zicem că doriţi să redactaţi povestea unei vizite la o fermă ca parte a unui proiect şcolar; pentru aceasta trebuie urmaţi trei paşi.

Mai întâi este bine să aveţi o idee despre forma pe care o va avea compunerea dumneavoastră. Ar fi bine să adăugaţi efecte sonore pentru a face descrierea vizitei mai atractivă, mai plină de informaţii şi mai deconectantă.

În al doilea rând, va trebui să vă gândiţi ce sunete urmează să folosiţi. Acestea s-ar putea afla pe hard-disc ca fişiere de tip *.wav* ori pe o dischetă sau CD-ROM-ul dintr-o revistă. Zgomotele emise de animale sunt foarte des folosite, la fel ca şi sunetele trenurilor, clopotelor şi râsetele. Dacă nu aveţi sunetele care vă trebuie, nu disperaţi. Puteţi produce aceste sunete cu ajutorul unor programe – *Windows Sound Recorder*.

În al treilea rând, va trebui să descrieţi vizita şi să introduceţi sunetele. Ele vor fi reprezentate prin simbolul *microfon*. Persoana care citeşte povestirea trebuie să dea un dublu clic pe acest simbol pentru a asculta sunetele.

Grup de vârstă: 5-11 ani
Temă: limba engleză şi informatică
Subiect: folosirea tehnologiei multimedia

Sound Recorder

În Windows 3.1 programul *Sound Recorder* se află de obicei în fereastra *Accessories* sau în *Multimedia*. În versiunea Windows 95 şi Windows 98 puteţi realiza aceleaşi operaţii, numai că trebuie să apăsaţi pe *Accessories* şi apoi pe *Multimedia* pentru a găsi aplicaţia.

Deschideţi *Sound Recorder* şi apoi unul dintre fişierele cu sunete de pe hard-disc – de exemplu *chimes.wav*. Derulaţi melodia pentru a verifica sunetele înregistrate. S-ar putea să fie necesar să reglaţi butonul de volum al boxelor. Setările pe care le avea la început programul *Sound Mixer* pot fi şi ele modificate.

Dacă aveţi microfon, îl puteţi conecta la PC şi puteţi încerca să vă înregistraţi vocea. Salvaţi-o pe disc şi apoi aplicaţi efecte sonore înregistrării dumneavoastră. Mărirea sau micşorarea vitezei vorbirii vă poate transforma într-un personaj de desene animate.

După ce v-aţi familiarizat cu programul *Sound Recorder*, sunteţi deja pregătiţi să realizaţi melodii destul de complexe şi să manevraţi efecte sonore.

Adăugarea sunetelor în text

Există mai multe modalităţi pentru aceasta în funcţie de programul pe care-l folosiţi. Aici vom analiza Microsoft Word 2 din Windows 3.1.

Deschideţi MS Word şi începeţi să scrieţi. Când doriţi să inseraţi un sunet, apăsaţi pe *Insert* şi alegeţi *Object* din meniu. Din această

CE VĂ TREBUIE

Software:
Microsoft Word pentru Windows sau Windows Write, Sound Recorder sau programe similare pentru sunete.

Componente hardware:
Un PC multimedia cu placă audio, boxe şi un microfon.

CE PUTEŢI ÎNVĂŢA

- Cum să folosiţi Sound Recorder, să derulaţi, să montaţi şi să salvaţi clipuri audio.
- Cum să produceţi propriile efecte sonore.
- Cum să introduceţi clipuri audio într-un text realizat cu MS Word sau cu Write.
- Cum să realizaţi propria povestire sau eseu cu efecte sonore.

listă alegeți *Sound* și *Sound Recorder*. Apăsați pe *Edit*, apoi *Insert File* și alegeți un fișier *.wav*. Îl puteți asculta cu *Play* și îl puteți salva cu *Save As* ca fișier cu extensia *.wav*. Apăsați apoi pe *File Update* și *Exit*.

În documentul inițial trebuie să vedeți un icon sub formă de microfon. Puteți repeta procedeul și pentru alte sunete. Puteți folosi *Copy* și *Paste* pentru aceste simboluri și pentru sunetele corespunzătoare la fel cum ați face cu cuvintele.

Iată un exemplu de povestire a unei vizite la țară cu familia.

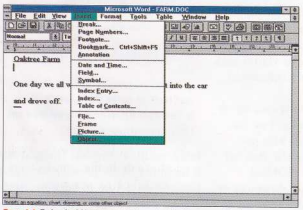
„Într-o zi ne-am dus țară. Ne-am urcat în mașină și am pornit... (brruum, brruum – sunetul motorului). Pe drum, tata a spus că are nevoie de un ziar... (vocea tatei: „Trebuie să opresc și să cumpăr un ziar."). Așa că ne-am oprit la chioșcul de ziare. Gemenii voiau să mănânce niște cartofi prăjiți... (vocile gemenilor: „Ne cumperi niște cartofi prăjiți?"). Pe drum am văzut o locomotivă veche cu aburi traversând viaductul... (uuuuu, uuuuu – sunetul locomotivei). Când am ajuns la fermă, primul sunet pe care l-am auzit a fost... (ham, ham – lătratul câinilor). Apoi, în curtea de alături am văzut o mulțime de animale... (bee, hehe, beee – behăielile mieilor ...)".

Dacă nu doriți să vă înregistrați singuri aceste sunete, mai puteți să ascultați sunetele pe care le aveți deja stocate pe hard disc și să vedeți dacă le puteți mixa.

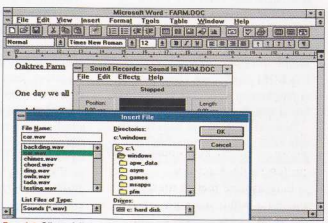
Iată o combinație foarte simplă care utilizează trei dintre cele mai obișnuite fișiere :

... (*chimes.wav*) „Era cineva la ușă. M-am dus să deschid și ... (*tadaaa.wav*) era vânzătorul de la florărie cu un buchet. De la cine o fi? – m-am întrebat. Brusc ... (*ding.wav*) mi-am dat seama!..."

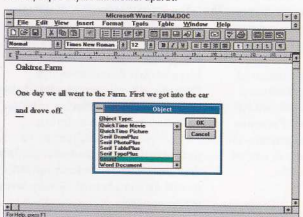
După ce ați înțeles bine procedeul, puteți să realizați o mulțime de compoziții. Este uimitor cât de mult înseamnă efectele sonore.



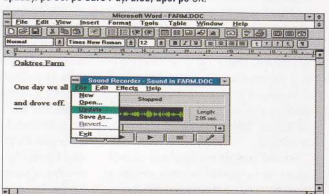
Pasul 1. Folosind Windows 3.1, puteți adăuga un fișier sonor documentului dumneavoastră din Word dacă apelați la inceput Insert și apoi Object din meniul aparut.



Pasul 4. Căutați fișierele „.wav" aflate în pachetul Windows și apăsați pe cel pe care l-ați ales, apoi pe OK.

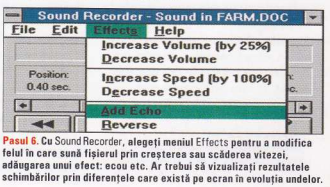


Pasul 2. Apăsați pe Sound din variantele date în lista Object.



Pasul 5. O dată ce ați încărcat fișierul sonor, îl puteți prelucra. Când sunteți satisfăcuți de sunete apăsați pe File, apoi File Update și Exit. Fereastra Sound Recorder va dispărea și trebuie să dați un dublu clic pe microfon pentru a asculta sunetele

Pasul 3. Îndată ce se deschide programul Sound Recorder, apăsați pe comanda Edit și apoi pe Insert File.



Pasul 6. Cu Sound Recorder, alegeți meniul Effects pentru a modifica felul în care sună fișierul prin creșterea sau scăderea vitezei, adăugarea unui efect: ecou etc. Ar trebui să vizualizați rezultatele schimbărilor prin diferențele care există pe ecran în evoluția undelor.

Cum se creează ambalaje adevărate

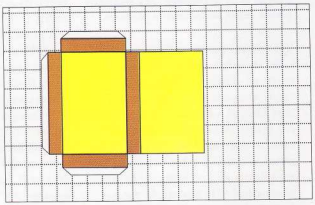
Ambalajul pentru majoritatea produselor pe care le folosim a fost conceput pe calculator. Privind mai îndeaproape modul în care se realizează, veți învăța să creați ambalaje pe computerul personal.

Trăim într-o lume sofisticată, în care chiar și ambalajul pachetului de fulgi de porumb pe care îi consumăm la micul dejun a fost produs la standarde foarte înalte, cu imagini clare și bine definite, cu un text scris cu aldine și în culori care să atragă atenția. Nu trebuie deci să ne surprindă entuziasmul cu care copiii folosesc programele artistice sau de pictare.

Să nu credeți că este chiar ușor. E foarte important să țineți seama că artiștii folosesc rareori programe artistice computerizate. Li se pare nefiresc să deseneze pe ecranul unui computer. Rolul lor este de a-i ajuta pe utilizatorii obișnuiți să producă imagini profesionale pe computer. Într-adevăr, este adesea posibil să vedeți copii fără pic de talent artistic producând creații foarte bune, în timp ce acei cu înclinații artistice dau rezultate uimitoare.

Ce înțelegem prin artă computerizată? Ei bine, unele programe artistice îl încurajează pe utilizator să mimeze efecte ce pot fi obținute prin folosirea unor materiale tradiționale. Pot fi obținute efecte similare celor rezultate prin folosirea acuarelei, aerografelor, ba chiar și a cretei sau a pastelurilor. Rolul computerului este de a combina efectele deja existente în program.

Ce se înțelege prin aceasta? Să revenim la pachetul cu fulgi de porumb. Grafica de pe cutie este alcătuită dintr-o combinație de imagini și text. Să începem prin a cerceta textul. Să analizăm și să numărăm diferitele stiluri și mărimi de litere folosite. S-a utilizat un text în culori sau unul alb și negru? Analizați fiecare fragment de text și gândiți-vă cui se adresează. Denumirea mărcii – cu litere strălucitoare și țipătoare – are același stil și aceeași dimensiune de font ca și cutia care prezintă conținutul caloric al fulgilor de porumb? Se adresează o parte a textului consumatorilor mai tineri și alta, cumpărătorilor mai în vârstă?



Puteți desena forma unui ambalaj. Acest desen se numește schemă pe computer sau șanță.

Dacă vă gândiți la o nouă cutie de cereale, vă puteți juca cu un computer și cu un program artistic, cu diferite tipuri de text și grafică. Veți avea nevoie de un nume pentru noile cereale, dar numai numele nu va reuși să le vândă. Trebuie să ne mai gândim la câteva lucruri. Are denumirea produsului un impact mai mare asupra cumpărătorului dacă se folosesc culori sau un font diferit de cel din textul principal? Încercați să modificați culoarea, dimensiunea și forma textului. Aflați ce ar trebui să faceți pentru ca denumirea dumneavoastră să producă un impact mai mare. Ar trebui să folosiți un font special? Trebuie el să fie mai mare și mai evident decât restul textului?

Dar nu numai denumirea este importantă, ci și multe alte caracteristici pe care cutia trebuie să le aibă: de exemplu, greutatea produsului, ingredientele și conținutul caloric.

Să ne gândim puțin la forma și dimensiunea cutiei noastre. Pe computer este foarte ușor să desenați schema cutiei, adică forma acesteia înainte ca marginile ei să fi fost lipite, adică asamblate. Desfaceți câteva cutii pentru a vedea cum arată. Desenând o astfel de cutie pe computer veți avea ocazia să vedeți cum este alcătuită și, desigur, veți ști unde ar trebui să vă plasați imaginile.

Dacă aveți chef de aventură, poate creați o cutie cu o altă formă decât cea dreptunghiulară obișnuită. Puteți experimenta mai multe forme.

Farmecul creării unor forme neobișnuite pe computer constă în faptul că le puteți tipări rapid și puteți vedea dacă marginile se vor

CE VĂ TREBUIE

Software:
Un pachet de procesare a textelor, un program de tehnoredactare computerizată (pachet DTP), un program de desenare, o colecție de fonturi și una de imagini.

Componente hardware:
Un scanner.

Altele: Ambalajele unor produse alimentare.

Grup de vârstă: 7-13 ani
Temă: Comunicare de informații
Subiect: Artă și design

E nevoie de un text combinat cu o prezentare grafică simplă pentru anumite informații.

lipi perfect pentru a forma cutia.

De îndată ce ați hotărât ce informații va conține ambalajul și cum vor fi aranjate elementele grafice, este bine să vă gândiți la imagini. Nu uitați! Acestea trebuie să fie atractive și relevante pentru conținutul cutiei și pentru imaginea pe care doriți să i-o creați. Ar fi bine să vă gândiți la clienți, la consumatori. Este vorba despre cereale sănătoase, cu fibre vegetale, destinate oamenilor energici sau despre cereale cu o prezentare simpatică, destinate consumatorilor mai tineri? Acestea sunt lucruri importante, deoarece consumatorii pot fi influențați de grafica ambalajului. Cei care optează pentru un mic dejun în stil sportiv, vor alege o cutie care prezintă o fotografie cu un reprezentant al sportului, în timp ce tinerii le vor prefera pe cele cu imagini din desenele animate.

Tipul și stilul prezentării grafice vor depinde de ceea ce aveți la dispoziție, însă există multe modalități ieftine și la îndemână de a plasa grafica pe ambalajul dumneavoastră. Majoritatea programelor software artistice sunt livrate împreună cu colecții de imagini care pot fi folosite în propriul design. Puteți alege dimensiunea unei imagini astfel încât nu ar trebui să fie prea greu să o potriviți acolo unde doriți.

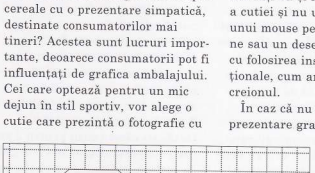
Adesea este posibil să modificați sau să adăugați culoare unei imagini pentru a fi siguri că ambalajul este colorat așa cum doriți. Dacă nu vă plac imaginile din colecție, folosiți un pachet artistic pentru a concepe singuri întreaga prezentare grafică a ambalajului. Nu este foarte ușor, deci ar fi mai bine să vă salvați documentul cât mai des și să reveniți la ea pentru a vedea dacă nu s-a strecurat vreo greșeală. Gândiți-vă și la culoarea de fundal a cutiei și nu uitați că folosirea unui mouse pentru a crea o imagine sau un desen nu prea seamănă cu folosirea instrumentelor convenționale, cum ar fi pensula sau creionul.

În caz că nu aveți chef să creați o prezentare grafică proprie și nu ați găsit nici o imagine de colecție care să vă satisfacă, poate aveți norocul să puteți folosi un scanner color care vă va permite să folosiți imagini pe care le aveți deja și le puteți manipula cum doriți. Schimbând anumite culori sau unele porțiuni ale imaginilor pe care le-ați scanat.

Combinați toate aceste elemente într-un produs final. Fulgii de porumb Martinel sunt gata pentru a fi consumați la micul dejun!

După ce ați decis cum va arăta grafica, ați ales textul și ați conceput schema cutiei, sunteți gata să combinați toate aceste elemente pe ecran pentru a realiza cutia dumneavoastră de cereale. Nu vă mulțumiți cu prima variantă! Experimentați! De ce să nu folosiți instrumentul *Arrange* pentru a vedea cum arată designul dumneavoastră atunci când aranjați elementele unul în spatele celuilalt sau unul în fața celuilalt? Vedeți ce se întâmplă dacă folosiți instrumente de genul *Rotate* sau *Align*.

Experimentați, adăugând umbre și lumini anumitor porțiuni ale imaginii. Nu vă mărginiți la un singur ambalaj! Există multe produse care ar putea beneficia de un ambalaj nou!



Puteți analiza un ambalaj adevărat pentru a vedea unde ar trebui să fie poziționate imaginile pe computer.

CE PUTEȚI ÎNVĂȚA

- **Cum se reprezintă forma și spațiul în imagini.**
- **Cum să experimentați idei noi în lucrări inspirate din materiale video sau din alte materiale-sursă.**
- **Cum să identificați elementele vizuale, cum ar fi modelul, textura, culoarea, linia și tonul.**

Cine are carte, are parte

Enciclopediile de pe CD-ROM vă ajută să găsiți mai ușor informațiile care vă trebuie.

Enciclopediile și celelalte materiale de referințe oferă o bogată sursă de informații într-o varietate largă de forme. Problema pe care o au majoritatea materialelor de referință care sunt de vânzare pentru uzul celor care au computere acasă este prețul lor ridicat și faptul că deseori când ies pe piață sunt deja depășite.

Cărțile obișnuite au mai multe probleme: informațiile pe care le dorîți nu pot fi găsite rapid, iar legăturile lor cu alte subiecte înrudite sunt dificile.

Materialele de referință de pe CD-ROM sunt exact opusul cărților. Potențialul pieței fiind mare, înseamnă că prețul este scăzut, iar CD-ROM-urile se pot oferi gratuit împreună cu un PC nou. Iar când informațiile sunt oferite sub formă de CD-ROM devin accesibile tot felul de activități imposibile în cazul cărților. Acest sistem de trimiteri, simplu și ușor de folosit, vă permite să explorați o gamă largă de informații, iar conexiunile sunt alese astfel încât să încurajeze această abordare.

Enciclopediile stocate pe CD-ROM-uri includ deseori texte care au trimiteri speciale către alte pasaje unde un clic pe text vă transferă într-un alt articol sau alt capitol. Acest fapt vă încurajează să cercetați mai multe domenii, iar căutarea devine rapidă.

Multe CD-ROM-uri oferă acces la o colecție întreagă de poze și ilustrații care pot fi salvate și încorporate în propriul dumneavoastră text. CD-ROM-urile au și clipuri video și audio care ajută la explicarea și ilustrarea conceptelor și a ideilor. Astfel de facilități nu sunt evident disponibile în cazul unei cărți de format clasic.

Indexurile și metodele de a căuta o informație anume vă permit să găsiți repede date relevante.

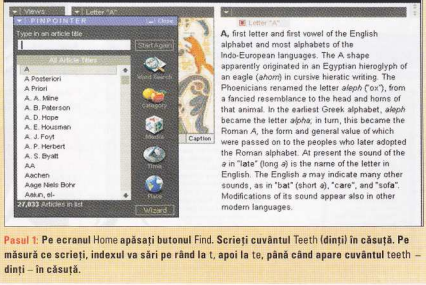
Căutarea prin tot textul unei enciclopedii a unui anume cuvânt are un rezultat total diferit de căutarea acestui termen în index. Acest lucru poate fi util, dar poate ridica unele probleme. Imaginați-vă că trebuie să căutați un subiect: *"tigru"* de exemplu. Rezultatul va fi un articol despre tigri, feline și, poate, despre specii înrudite aflate pe cale de dispariție. Dacă ați căuta cuvântul *"tigru"*, rezultatele ar fi foarte diferite și ar putea include informații despre *Tigermoth* (fluturele omidei-urs), *liliac*, J.M. Barrie, Rudyard Kipling ș.a.m.d. Aceasta ar putea pune probleme când dorîți sortarea informațiilor relevante. Unul dintre cele mai populare și mai valoroase CD-ROM-uri de referințe disponibil în prezent pe piață în toată lumea este *Encarta 99*. Conține articole despre artă, limbă și literatură, sport, istorie, geografie, religie, filozofie, științe sociale și fizice, tehnologie și evenimente diverse. Mulțe dintre articole conțin imagini video sau animate, dar și peste 8000 de poze.

Grup de vârstă: 7-11 ani
Temă: Utilizarea informațiilor
Subiect: Știință

CD-ROM-ul *Encarta* poate fi actualizat regulat cu ajutorul Internetului și a serviciului *Microsoft Network*, asigurându-vă astfel că informațiile sunt la zi.

Cu Encarta descoperiți mai multe lucruri despre anatomia și profilaxia dinților dumneavoastră. Desigur CD-ROM-urile sunt o sursă bogată de informații, dar dacă ele nu sunt folosite, stau în sertar și se prăfuiesc. Așa că folosiți *Encarta 99* pentru a afla cât mai multe informații despre dantura dumneavoastră. Dinții reprezintă un subiect de care majoritatea copiilor ar trebui să fie preocupați. De altfel, ei sunt încurajați pe această cale prin educația sanitară de la școală cât și prin reclame

Cu Encarta totul despre dantura dumneavoastră



Pasul 1: Pe ecranul Home **apăsați butonul** Find. **Scrieți cuvântul** Teeth **(dinți) în căsuță. Pe măsură ce scrieți, indexul va sări pe rând la** t, **apoi la** te, **până când apare cuvântul** teeth – **dinți – în căsuță.**

de la televizor care îndeamnă la întreținerea atentă a dinților.

Puteți copia poze și transfera un text și apoi îl puteți tipări când ați terminat. Astfel, aveți posibilitatea să transferați pe hard și să combinați textele și pozele potrivite.

Enciclopedii – Pachetul *Encarta*

Acest proiect se bazează pe o caracteristică a pachetului enciclopedic *Microsoft Encarta* care este proiectat pentru a-i ajuta pe profesori să folosească la maximum CD-ROM-ul *Encarta 99*. Pachetul oferă o serie de materiale speciale care vă vor ajuta la integrarea unor activități informative relevante în orele normale. Pachetul include:

- **Agenda pachetului enciclopedic:** oferă o privire de ansamblu asupra pachetului enciclopedic și dă câteva detalii referitoare la fixarea și manevrarea programului *Encarta*. Informațiile pe care le considerați utile pot fi copiate pentru a-i ajuta pe elevi să exploreze diferitele posibilități de căutare.
- **Tabele de activitate și informații pentru profesori:** manualul conține o serie de tabele de activitate gata pregătite pentru a fi folosite cu *Encarta*. Activitățile au fost concepute pentru a ținti anumite aspecte ale programei școlare folosind *Encarta*, iar acestea sunt indicate în notițele profesorilor. Activitățile sunt astfel împărțite încât să poată fi folosite pentru a lucra cu elevii în clasă. Notițele profesorilor conturează legăturicheie cu programa școlară și sugestii de evaluare.
- **Șabloane electronice:** sunt o serie de tabele electronice stocate pe o dischetă cu unele dintre activitățile și foile de lucru din pachetul *Encarta*, care arată cum pot fi folosite pachete de programe ca Microsoft Office pentru a alcătui foi de lucru și a-i ajuta pe profesori să-și creeze propriile materiale de predare.
- **Poster:** oferă un instantaneu al multitudinii materialelor din CD-ROM-ul *Encarta*, arătând cum *Encarta* susține programa de învățământ.
- **Video:** caseta video ajută la integrarea informaticii în școli și prezintă studii de caz în legătură cu modul în care diferite școli au folosit computerele în procesul de învățare.

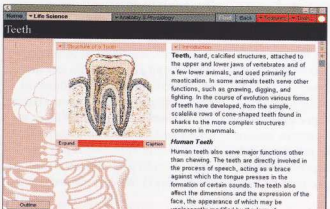
CE VĂ TREBUIE

Software:
Microsoft Encarta 99 și un procesor de text.

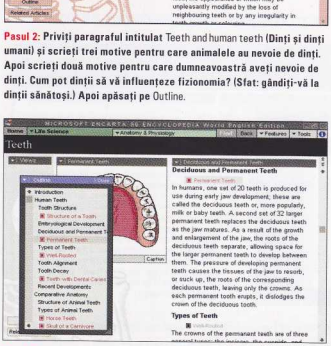
Componente hardware:
Un PC cu unitate CD-ROM și o imprimantă.

SURSE

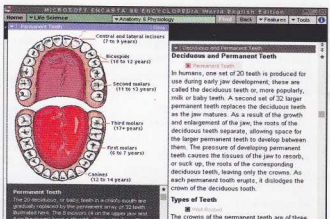
- Microsoft Encarta 99
- Microsoft Encarta Encyclopaedia Resource Pack



Pasul 2: **Priviți paragraful intitulat** Teeth and human teeth **(Dinți și dinți umani) și scrieți trei motive pentru care animalele au nevoie de dinți. Apoi scrieți două motive pentru care dumneavoastră aveți nevoie de dinți. Cum pot dinții să vă influențeze fizionomia? (Sfat: gândiți-vă la dinții sănătoși.) Apoi apăsați pe** Outline.



Pasul 3: **Apăsați pe** Permanent teeth **(dinți permanenți) din căsuța** Outline. **De pe poză apăsați pe** Expand.



Pasul 4: **Aceasta este imaginea adnotată în întregime pe care o puteți folosi pentru a răspunde la întrebările din tabelul de mai jos.**

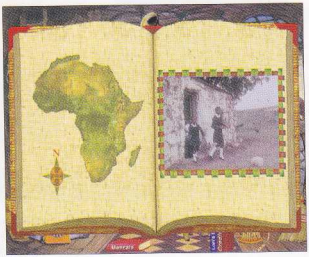
	Vârsta la care apar dinții	Dinții sunt folosiți la
Incisivi		
Premolari		
Primul molar		
Al doilea molar		
Al treilea molar		
Canini		

De ce are leopardul pete

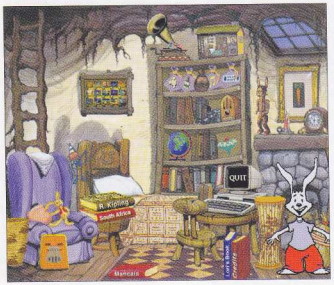
Multimedia face lectura mai ușoară, chiar și pentru copiii cei mai leneși!

A citi reprezintă cea mai importantă aptitudine de care copilul dumneavoastră va avea nevoie în viață. Este așadar vital să îl ajutați să și-o dezvolte de la o vârstă fragedă, pentru că altfel riscați ca el să aibă probleme serioase mai târziu.

Cum însă toți oamenii sunt atât de ocupați cu serviciul, este destul de greu să-și facă timp pentru a citi împreună cu copilul și pentru a răspunde la întrebările pe care acesta și le va pune în mod inevitabil. Aici intră în scenă computerul. Spre deosebire de o carte clasică, aici nu va trebui să dați dumneavoastră toate răspunsurile. Am ales *How the Leopard Got His Spots* (De ce are leopardul pete) de *Rudyard Kipling*, care narează bine cunoscuta poveste, folosind unitatea CD-ROM și o placă de sunet. Nu numai că ajunge să vă așezați confortabil în fotoliu și să ascultați povestea, dar aveți și posibilitatea de a urmări textul pe ecran și de a da clic pe cuvintele necunoscute pentru ca ele să vă fie explicate. Explicațiile sunt însoțite de muzică și imagini. De asemenea, cu un clic pe un anumit cuvânt, copiii mai mici vor afla cum se pronunță, fără a mai fi nevoie să consulte de fiecare dată dicționarul.



Printre cărțile pe care le puteți alege în PJ's Burrow (Vizuina lui PJ), se găsește și una despre Africa. Din ea veți afla unde se află Africa de Sud și ce schimbări majore au avut loc acolo în ultimii ani. Deși nu este foarte potrivită pentru copiii mai mici, pe cei mai mari îi va ajuta să înțeleagă mai multe despre lume. Dacă aveți un glob pământesc, le puteți cere copiilor să găsească Africa de Sud, după ce au văzut-o mai întâi pe hartă.



Aceasta este vizuina lui PJ. Puteți urca scara pentru a vedea povestea sau puteți da clic pe o carte pentru a afla mai multe despre diverse lucruri. Orice element al imaginii vă va furniza informații dacă veți da clic pe el. Cărțile vă oferă detalii suplimentare. Aici găsiți și informații despre jocul african Mancala. Dacă doriți să citiți un anumit capitol al poveștii, dați clic pe panoul agățat pe peretele din spate.

Toate acestea reprezintă mai mult decât o simplă poveste. Puteți afla mai multe despre camuflaj, despre adaptarea la mediu și despre modul în care anumite culori se combină într-un anumit mediu. Pentru aceasta folosiți programul de desenare și pictare pentru a modifica dispunerea petelor pe blana diferitelor animale din junglă. Transformați desenul într-un test de cunoaștere a tuturor animalelor. Desenați-le mai întâi dumneavoastră, apoi cereți-i copilului să găsească culoarea potrivită pentru fiecare dintre ele.

Pentru copiii mai mari, înțelegerea înseamnă mai mult decât simpla citire a unei povești și cunoașterea tuturor cuvintelor pe care le întâlnesc aici. Ar fi foarte bine dacă ați încerca să le explicați, prin intermediul poveștii, anumite idei și concepte. Spre exemplu, în cazul în care locul acțiunii este Africa, încurajați-i să învețe mai multe despre continentul negru, despre specificul acestuia și despre diversele specii de animale care pot fi întâlnite acolo. De ce nu i-ați

CE VĂ TREBUIE

Software:
Windows 3.1 sau Windows 95 sau Windows 98.

Componente hardware:
Un computer multimedia cu procesor Pentium sau unul de capacitate mai mare, 6Mb de spațiu liber pe hard disc, o placă de sunet și difuzoare.

CE PUTEȚI ÎNVĂȚA

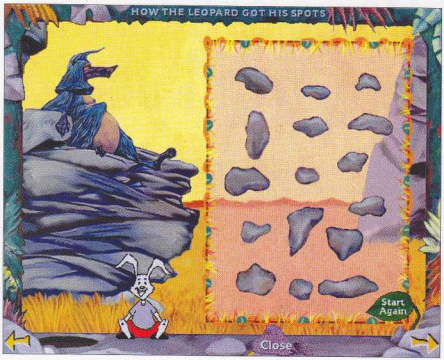
- Cum să vă dezvoltați capacitatea de citire și înțelegere.
- Cum să înțelegeți muzica.
- Cum să aflați mai multe despre muzica și animalele din Africa.
- De ce are leopardul pete.

încuraja să deseneze o scenă care a apărut pe ecran sau să redea propria lor imagine despre unele dintre animalele care apar în jocuri, fie cu ajutorul computerului, fie folosind hârtie și creioane colorate?

Unul dintre cele mai interesante și mai incitante lucruri legate de acest CD-ROM este fondul muzical care este altfel decât ce a auzit copilul dumneavoastră până acum. Muzica ce punctează momentele jocului îl va ajuta pe copil să-și dezvolte capacitatea de ascultare. Îl puteți face încă și mai atractiv, organizând o competiție pentru a vedea cine termină primul sau îi puteți încuraja pe copii să imite vocile și sunetele pe care le aud în cântece.

În afară de povestire și de jocuri, mai puteți explora pe acest CD-ROM vizuina lui PJ (*PJ's Burrow*).

PJ este iepurașul amabil care vă conduce prin tot programul, iar vizuina lui este o modalitate rapidă de a ajunge în diverse segmente ale programului. Trebuie să țineți minte însă că nu acesta este scopul principal. Unele dintre obiecte redau melodii sau se deplasează atunci când dați clic pe ele. De exemplu, multe dintre obiecte au portative muzicale, pe care puteți să le folosiți pentru a ilustra relația dintre diferite note.



Puteți juca o mulțime de jocuri, inclusiv pe cel prezentat în imagine, care vă ajută să vă stimulați memoria și aptitudinile muzicale. Fiecare piatră cântă o melodie scurtă. Trebuie să le găsiți pe cele care cântă aceeași melodie. În momentul în care ați potrivit două roci, ele se vor transforma într-un element specific Africii, după care dispar.

După ce ați citit povestirea și ați jucat jocurile, vă imaginați desigur că ați epuizat toate posibilitățile programului. Însă puteți reveni la el când vor crește copiii. De exemplu, computerul simplifică deplasarea în interiorul povestirii și analizarea diferitelor părți care o alcătuiesc. Analizând structura povestirii, copilul dumneavoastră va învăța cum să își scrie propriile eseuri. Îi puteți cere chiar să scrie o poveste similară, cu același număr de capitole, dându-i astfel o idee despre lungimea povestirii și despre elementele care ar trebui să apară în fiecare capitol (scene, personaje, acțiuni).

În concluzie, deși la prima vedere un CD-ROM ca *How the Leopard Got His Spots* nu pare să difere prea mult de o carte obișnuită, aceasta oferă mult mai mult decât orice carte tipărită cu aceeași povestire. Fie că le dați copiilor posibilitatea de a parcurge discul în ritmul lor, fie că lucrați împreună cu ei, veți descoperi că este o modalitate minunată de a-i învăța mai multe despre limbă, muzică și chiar despre tărâmuri străine.

Puteți dezvolta capacitatea de înțelegere a copilului cu ajutorul versiunii scrise a povestirii. Cu un dublu clic pe un cuvânt evidențiat, veți afla informații suplimentare. Aceste informații sunt adesea însoțite de imagini sau clipuri video. În cazul în care copilul dumneavoastră nu înțelege unele dintre cuvintele pe care le aude, dați clic pe cartea din partea de jos a ecranului pentru a ajunge imediat la pagina dorită.

Grup de vârstă: 6-10 ani
Temă: literatură
Subiect: citire și înțelegere

Folosirea foilor de calcul în clasă

Computerele îi ajută foarte mult pe copii să organizeze datele și cifrele.

În știință, diferite experimente pot genera o cantitate uriașă de date. Aceste date sunt reprezentate, de obicei, sub formă de cifre și sunt însoțite de concluzii și observații scrise, ducând poate la elaborarea unei noi teorii. Indiferent de rezultate, ele trebuie prezentate într-un tabel sau într-un grafic.

În acest scop, computerul poate fi un ajutor neprețuit. Programele de calcul tabelar cum ar fi *Excel* sunt adesea incluse în pachetul de programe pe care îl cumpărați o dată cu PC-ul. Pe ecran, ele apar sub forma unei diagrame simple sau a unui tabel, dar, în realitate, foile de calcul sunt printre cele mai utile programe pentru prelucrarea unui număr mare de date.

Una dintre cele mai simple întrebuințări ale foilor de calcul este prezentarea rezultatelor într-un tabel.

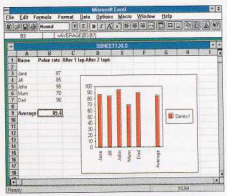
Membrii unui grup de copii doresc să vadă care este ritmul bătăilor inimii după o oră de educație fizică luându-și pulsul. Rezultatele le puteți prezenta într-un program de procesare a textelor. O foaie de calcul seamănă cu un set de calculatoare interconectate care calculează media pulsurilor în locul dumneavoastră. De obicei, există o comandă sau funcție inclusă deja în meniul derulant *Formula*, ce o puteți lipi în celula în care doriți introducerea mediei.

De obicei, puteți modifica aspectul unei foi de calcul schimbând fonturile și evidențiind titlurile. De asemenea, puteți modifica dimensiunea coloanelor și formatul cifrelor din coloane, ca să faceți diagrama mai ușor de înțeles. Aceste comenzi sunt în meniul *Format*.

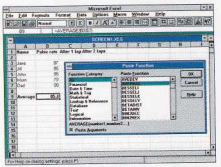
Alt punct forte al foilor de calcul este capacitatea de a desena rapid grafice. Evidențiați o secțiune a foii de calcul cu mouse-ul și dați clic pe un buton sau alegeți un grafic dintr-un meniu. Vi se oferă, de obicei, mai multe tipuri de grafice, ba chiar și opțiuni legate de culoare, efecte tridimensionale și adăugarea de noi etichete.

Copiilor le place să folosească diagrame circulare pentru că acestea sunt mai spectaculoase. La un moment dat, trebuie ca ei să încerce să le deseneze singuri ca să înțeleagă mai bine cum funcționează, de ce arată așa și ce tip de diagramă le va prezenta cel mai bine rezultatele. Faptul că dintr-un studiu despre legume a rezultat că nimănui nu-i place spanacul poate să nu se observe într-o diagramă circulară.

Foile de calcul sunt neîntrecute când vine vorba despre analizarea tiparelor sau explorarea relațiilor dintre anumite grupuri de date. Într-un proiect despre spațiul cosmic, încercați să aflați în cât timp ajunge lumina solară la fiecare dintre planetele sistemului solar. Astfel, va trebui să adunați informații dintr-o carte de referințe sau de pe un CD-ROM cum este *Microsoft Encarta* și să introduceți o formulă prin care să îi cereți programului de calcul tabelar să facă



Vrăjitorul **funcției** Chart **vă va prezenta toate tipurile de grafice disponibile. E bine să evidențiați mai întâi coloana sau linia de cifre, apoi să alegeți graficul potrivit. De obicei, puteți redimensiona sau deplasa graficul în locul în care doriți să fie așezat.**



Folosind comanda Paste Function **din meniul** Formula, **programul realizează toate calculele. Aici funcția introduce media tuturor cifrelor aflate în celule de la B3 până la B7. În partea de sus a ecranului vedeți instrucțiunile:** B9 = AVERAGE(B3:B7).

CE VĂ TREBUIE

Programe:

Un program de calcul tabelar – Excel, de exemplu.

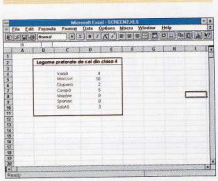
Material de referință, cum ar fi o enciclopedie sau discul CD-ROM Encarta, un cronometru sau un ceas cu secundar, vase gradate.

Componente hardware:

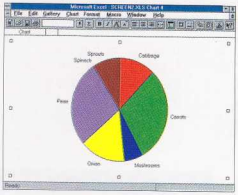
Un computer cu procesor 486 sau unul de capacitate mai mare și o imprimantă.

CE PUTEȚI ÎNVĂȚA

- Cum să folosiți o foaie de calcul
- Cum să înregistrați date
- Cum să realizați calcule
- Cum să prezentați informații sub formă de grafice



Aici copiii dintr-o clasă culeg informații despre legumele care le plac cel mai mult. Care ar fi cel mai eficient mod de a prezenta rezultatele lor?



Diagramele circulare pot să vă pară foarte eficiente, însă nu sunt întotdeauna potrivite. Din diagrama de deasupra este greu să vă dați seama că nici unui copil participant la studiu nu îi place spanacul.

calculele în locul dumneavoastră.

Viteza luminii este de 186.000 de mile pe secundă. Cum Pământul se găsește la 93.000.000 de mile distanță de Soare, timpul necesar razelor de lumină pentru a ajunge la noi este de 93 de milioane împărțit la 186.000, adică de 500 de secunde. Dacă împărțim numărul de secunde la 60, obținem răspunsul în minute.

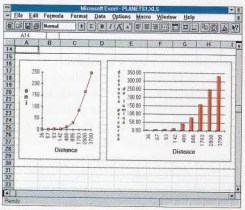
Pare foarte complicat, însă va fi mult mai simplu dacă îi veți da comandă programului de calcul tabelar să realizeze calculele în locul dumneavoastră. Cel mai ușor este să împărțiți problema pe etape. După ce ați calculat rezultatul, copiați formula în alte celule, folosind comenzile *Copy* și *Paste*.

Începeți prin a da clic pe celula sau caseta în care doriți să introduceți răspunsul. Apăsați pe tasta cu semnul =. Dați clic pe celula care indică distanța dintre Soare și Mercur (localizarea celulei, *C5*, va apărea în celula dumneavoastră de răspuns). Apăsați pe semnul de înmulțire (*) și introduceți 1.000.000 (pentru a aduce numerele la ordinul milioanelor). Apăsați pe tasta cu semnul de împărțire (/), apoi introduceți 186.000. Apăsați pe *Enter*. Ar trebui să vedeți aceste acțiuni apărând în bara *Formula* de deasupra spațiului de lucru al foii de calcul pe măsură ce le introduceți. Acum puteți copia calculul și în restul celulelor. Evidențiați celula care va fi copiată. Dați clic pe comanda *Copy* din meniul *Edit*. Evidențiați restul celulelor din coloană în care trebuie introduse răspunsurile (în cazul de față, de la *E6* la *E13*). Dați clic pe comanda *Paste*.

De îndată ce v-ați obișnuit cu modul de introducere a acestui tip de calcule în foaia de calcul, ați putea încerca să aflați ce relație există între temperatura suprafeței unei planete și distanța până la Soare sau durata anului planetar. Veți avea nevoie de o serie de grafice create pe baza datelor pentru a distinge unele modele. Dacă doriți să folosiți doua coloane de cifre care nu se află una lângă alta, puteți folosi o tastă specială – cum este tasta *Control* – pentru a evidenția coloanele pe care vreți să le transformați în diagramă.

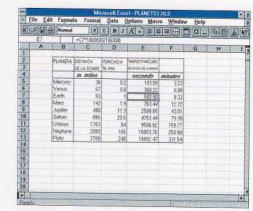
Datorită capacității de a realiza calcule atât de rapid, o întrebuințare foarte interesantă a foilor de calcul este crearea unui model de situație. Cu alte cuvinte, puteți calcula ce s-ar putea întâmpla dacă valoarea unui anumit articol s-ar modifica sau dacă s-ar întâmpla orice altceva. Puteți elabora un model pentru cantitatea de apă folosită acasă. În acest caz veți înregistra de câte ori se face baie, ce cantitate de apă se consumă zilnic pentru ceai sau de câte ori se folosește mașina de spălat. Veți vedea ce s-ar întâmpla dacă ați dori să reduceți consumul de apă. Ce rezultat ați obține dacă ați face baie mai rar sau dacă ați umple cada numai pe jumătate? Cât ați economisi dacă ați folosi mașina de spălat mai rar? În cazul în care modificați cifrele din tabel, veți vedea rezultatele imediat.

Foile de calcul pot fi puternice și utile ori de câte ori trebuie să adunați, să prelucrați sau să afișați pe ecran informații.



Două grafice care arată cât de bine și cât de rapid poate converti o foaie de calcul datele și formulele introduse în grafice. Nu se poate să nu fiți din nou uimiți de distanțele enorme dintre planete. Doar se află în sistemul nostru solar!

Uneori, este posibil să deschideți mai multe foi simultan și să legați datele din ele. Majoritatea foilor de calcul permit și exportarea rezultatelor într-un program de procesare a textelor. Aveți posibilitatea de a combina propriile rezultate și propriul text într-un raport complet. Exact cum face un om de știință!



Timpul necesar unei raze de soare pentru a ajunge pe Pământ este indicat în celula E7. În bara de formule arată astfel: E7 = 93000000/186000, ceea ce înseamnă că distanța până la Soare (93.000.000 mile) este împărțită la viteza luminii (186.000).

ȘTIINȚĂ

Elevii din clasa a doua vor avea ocazia de a alege modul de folosire al computerului pentru a aduna, stoca, găsi și prezenta informații științifice, dar și pentru a folosi metode experimentale și surse secundare pentru a obține informații.

Elevii din clasa a treia vor învăța despre poziționile relative ale Pământului, Soarelui și planetelor în sistemul solar.

MATEMATICĂ

Elevii din clasa a doua vor avea ocazia de a folosi computerul ca sursă de obținere a unor date interesante și ca instrument de reprezentare a datelor.

Elevii din clasa a treia vor folosi computerul ca sursă de eșantioane, instrument de explorare a reprezentărilor grafice și ca modalitate de simulare a unor evenimente. Ei ar trebui să analizeze critic faptul că, uneori, reprezentările datelor pot induce în eroare.

Vacanțe tropicale

Un PC vă poate aduce lumea întreagă la picioare și vă ajută să alegeți cel mai bun loc pentru petrecerea concediului.

Grup de vârstă: 7-11 ani
Materie: Geografie
Temă: studii tematice, râuri, vreme, așezări, modificări ale mediului.

Când se pune problema să-și programeze vacanța de vară, cei mai mulți dintre noi vizitează câteva agenții de turism și culeg mai multe broșuri despre o țară în care ar dori să călătorească. Apoi petrec mai multe ore studiind broșurile. Vor lua în considerare factori cum ar fi clima, limba vorbită, poziția geografică a țării și prețurile, înainte de a se decide asupra locului pe care îl vor vizita.

Totuși, majoritatea broșurilor nu oferă prea multe date despre țara propriu-zisă, iar dacă o fac, textele și pozele dau deseori o imagine mai idilică decât cea reală. Pentru a afla mai multe despre cum sunt cu adevărat țările respective, puteți obține câteva cărți de la bibliotecă sau puteți da telefon la centrul de informații turistice din țara cu pricina. Cu toate acestea, un atlas geografic obișnuit, de la bibliotecă, nu vă va da toate informațiile de care aveți nevoie pentru a vă decide, iar o enciclopedie este deseori incomodă și, mai mult ca sigur, depășită. Un mod cu adevărat util de a afla rapid informații suplimentare este utilizarea computerului.

În cazul în care deținеți din întâmplare un CD-ROM cum este *Microsoft Encarta*, produs de Microsoft – care are și un excelent atlas geografic – toate informațiile se află la distanță de o apăsare pe buton. Datele pot să aibă nenumărate imagini și poze și pot avea chiar scurte videoclipuri pentru a vă reda ceva din cultura unei țări.

Cum să explorați globul folosind *Microsoft Encarta*

Pasul 1. Instalați Encarta în PC-ul dumneavoastră. Din pagina Home alegeți Explore Maps (explorare a hărții). Veți vedea harta Pământului văzut din spațiu. Harta poate fi rotită în toate direcțiile cardinale prin apăsarea butonului Rotate. Apăsați pe Rotate, apoi pe Europe și alegeți Zoom In.

Pasul 2. Apăsați pe butonul pe care scrie Italia și pe Zoom In din meniu. Această hartă vă oferă posibilitatea să priviți mai în detaliu Italia. După ce ați ajuns aici, puteți să vă concentrați asupra câtorva din orașele mari ale Italiei.

CE VĂ TREBUIE

Programe:
Microsoft Encarta 99, un procesor de texte

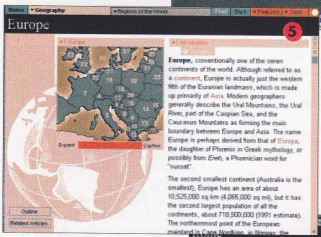
Componente hardware:
O imprimantă.

CE PUTEȚI ÎNVĂȚA

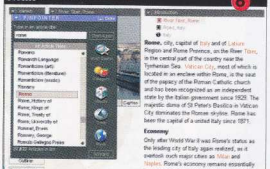
- Să citiți hărți și globuri geografice
- Să folosiți surse secundare de date pentru a vă sprijini activitatea
- Să folosiți tehnologia informațională pentru a avea acces la surse de informații și a vă ajuta în prelucrarea, clasificarea și prezentarea datelor

Pasul 3. Apăsați pe Roma și apoi pe Zoom In. Pe ecran apare o hartă detaliată a Romei și, apoi, prin selectarea Sights and Sounds (**obiective turistice și melodii**), veți putea examina mai amănunțit unele aspecte ale orașului.

Pasul 4. Dacă acest mod de căutare pare puțin greoi, puteți folosi de asemenea Encarta pentru a căuta informații despre cele mai multe țări din lume folosind cuvântul-cheie Index. Din pagina de start a CD-ROM-ului Encarta, alegeți Find și apoi introduceți Europa.



Pasul 5. Această căutare vă va conduce la o hartă cu toate țările din Europa și apoi veți putea pătrunde într-una din acestea pentru mai multe detalii.



Pasul 6. Similar, încercați să introduceți Roma sau orice oraș care vă interesează, iar pe ecran vor apărea o mulțime de informații utile.

SPUNEȚI PRIETENILOR

Poate că aveți un prieten cu care corespondați, sau o rudă într-o țară de pe un alt continent. Dacă vreunul dintre aceștia intenționează să viziteze Europa, va dori să afle câteva amănunte importante și interesante înaintea călătoriei. Pentru aceasta, folosiți din nou un CD-ROM enciclopedic pentru a găsi următoarele date despre Europa:

- **12 poze ale unor obiective de interes maxim**
- **6 obiecte tipic europene**
- **De ce aceste variante sintetizează Europa pentru dumneavoastră?**

Atlasul din *Encarta* are multe hărți cu continente și țări de pe tot globul, fiecare putând fi analizată în detaliu. Privind o hartă, puteți intra în contact cu obiective turistice și melodii dintr-o anumită zonă pe care vi-o alegeți.

Folosind CD-ROM-ul în acest mod, veți afla repede informații despre o serie întreagă de țări. Printre altele, sunt incluse orașele și localitățile pe care v-ar plăcea să le vizitați într-o țară, motivele acestei alegeri, ca și principalele obiective de interes pentru un turist. Veți putea, totodată, să vă folosiți PC-ul pentru a scrie texte și pentru a tipări informațiile dorite. Astfel toți membrii familiei vor putea studia rezultatele cercetării dumneavoastră. În timp ce căutați aceste informații, vă dați seama de toate acțiunile pe care le desfășurați? Veți folosi CD-ROM-ul pentru a căuta, a interpreta, a clasifica și a filtra informații. După ce veți termina cercetarea, veți folosi procesorul de text pentru a modifica și prezenta rezultatele.

CE ESTE IDENTIC ȘI CE DIFERĂ

După ce ați studiat date despre toate țările în care sunteți tentați să călătoriți, o să puteți decide care din ele merită într-adevăr să fie vizitată de dumneavoastră împreună cu familia. Pentru aceasta, completați tabelul de mai jos.

	Capitală	Continent	Climă	Limba oficială	Valută	Obiective turistice	Relief
SPANIA		Europa		spaniolă			
FRANȚA							
GRECIA	Atena	Europa		greacă	drahmă		
GERMANIA							

O șansă la un milion

Puteți să utilizați PC-ul pentru a calcula probabilitatea evenimentelor, ba chiar îl puteți folosi pentru a vă ajuta la selectarea numerelor pentru Loto.

Grup de vârstă: 10-11 ani
Materie: Matematică
Subiect: Prelucrarea informațiilor.
Temă: Copiilor trebuie să li se dea ocazia să folosească PC-ul ca sursă de informații interesante și ca instrument pentru prezentarea datelor, ca și pentru a facilita o înțelegere a teoriei probabilităților prin experiență și experimente.

Folosirea unui tabel de computer este similară cu a avea la dispoziție un set întreg de calculatoare. În plus, puteți vedea rezultatele așezate aproape instantaneu într-un tabel sau într-un grafic și mai puteți observa ce se întâmplă cu acele rezultate dacă schimbați unele numere. Aceasta vă ajută să testați câteva din ipotezele dumneavoastră.

De exemplu, care este probabilitatea să iasă capul sau pajura când aruncați o monedă? O monedă are două fețe: cap și pajură. Deci nu există decât două posibilități, iar probabilitatea să iasă cap este de unu la doi. Desigur, totul se reduce la noroc pur. Ori poate că nu e chiar așa?

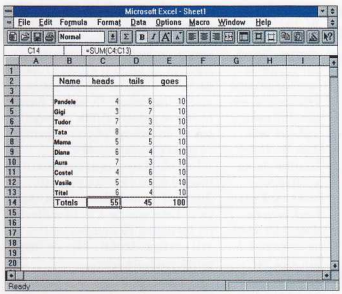
O monedă nu are memorie, deci numai pentru că ultima dată a ieșit pajură nu înseamnă că și de data asta va ieși tot pajură. De fapt, poate să iasă cap de zece ori la rând, dar pentru fiecare nouă aruncare, ca eveniment separat, probabilitatea este aceeași: unu la doi, adică 1/2. Nu aveți nevoie de un computer pentru asta, dar vă el poate ajuta să analizați această teorie.

Acasă sau în clasă, o familie sau un mic grup pot da cu banul de zece sau de mai multe ori și pot înregistra rezultatele. Separat, rezultatele pot fi foarte diferite, dar cu cât crește numărul încercărilor, cu atât este mai probabil ca rezultatele să arate că jumătate din aruncări au fost cap și jumătate pajură.

Introduceți rezultatele într-un tabel. În exemplul de mai jos numărul monedelor „cap" este foarte apropiat de cel „pajură".

În teoria probabilităților, răspunsul este exprimat, de obicei, printr-o fracție de 0 și 1. De exemplu, dacă cineva a trișat folosind o monedă cu două fețe „cap", atunci probabilitatea să iasă pajură este 0 (nici o șansă), iar pentru „cap" este 1 (certitudine – de fiecare dată ban). Deci, cu o monedă normală, probabilitatea pentru pajură este 1/2. Cu un zar, probabilitatea de a ieși un 6 dintr-o aruncare este de 1/6. Există 6 fețe și o singură cifră 6. Probabilitatea de a ieși un număr par (2, 4 sau 6) este de 3 din 6, adică 3/6 = 1/2. Din nou, puteți analiza aceasta prin strângerea de date și prin introducerea lor într-un tabel.

În același fel puteți să calculați probabilitatea de a fi trasă o anumită carte dintr-un pachet de cărți de joc, presupunând, desigur, că aceste cărți nu au semne distinctive. Într-un pachet obișnuit sunt 52 de cărți, așadar probabilitatea de a trage o carte, să spunem asul de cupă, este de 1 din 52 adică 1/52. Există 4 ași, deci probabilitatea de



Puteți folosi comanda Paste Function **din meniul** Formula **pentru a calcula totalurile. Puteți apăsa pe iconul** Sum **sau puteți selecta comanda** Sum, **apoi puteți selecta căsuțele care urmează a fi însumate (C4 : C13); apăsați pe** Enter.

CE VĂ TREBUIE

Programe:
Program de calcul tabelar precum Microsoft Excel.

Componente hardware:
Un PC cu procesor 486 sau mai bun și o imprimantă.

Altele:
Pungi de bomboane, monede, cărți de joc – orice este grupat într-un sortiment întâmplător.

CE PUTEȚI ÎNVĂȚA

- Cum să folosiți un tabel pentru înregistrarea unor informații, pentru a realiza calcule și pentru a prezenta date sub formă de tabel.
- Ce înseamnă probabilitatea matematică.

a trage un as este de 4 din 52 sau 4/52, adică 1/13.

Ce se întâmplă când variantele sunt variabile? Să ne imaginăm că într-un tub de bomboane sunt opt bomboane de culori diferite. Care este probabilitatea de a scoate una roșie? Dacă ar fi fost același număr de bomboane din fiecare culoare, probabilitatea ar fi fost de 1 din 8. Însă numărul culorilor nu corespunde cu cel al bomboanelor.

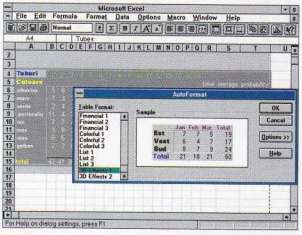
Avem,
astfel, mai
multe bomboane
de o anume culoare și
mai puține bomboane din altă culoare. Pentru a analiza posibilitatea de a alege o bomboană de culoare roșie trebuie să aveți câteva pachete cu bomboane pentru a strânge informații. Un grup de copii sau membrii unei familii pot avea câte un tub și pot număra bomboanele de aceeași culoare. Apoi trebuie să creați un tabel pentru a introduce datele și pentru a calcula totalul și media aritmetică.

Mai întâi, se pare că media conținutului fiecărei cutii este de 40 de bomboane în fiecare tub, deși unele conțin mai multe decât altele, iar altele mai puține. În al doilea rând, rezultatele indică un număr mult mai mare de bomboane roșii față de cele galbene. Rezultatele pe care le veți obține trebuie să fie asemănătoare, dar ele pot să nu fie identice.

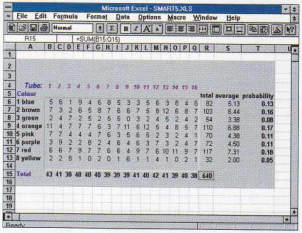
Astfel, având 8 culori și un total de 40 de bomboane într-un tub, vă așteptați să fie câte 5 din fiecare culoare. Probabilitatea de a alege o anumită culoare ar trebuie să fie de 5 din 40, deci 1/8.

Conform legii probabilităților, ar trebui să extrageți o bomboană roșie la fiecare 8 încercări.

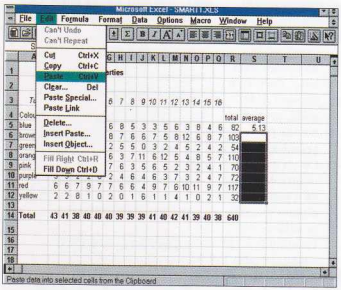
Dar, având aceste date, aveți de trei ori mai multe șanse de a alege o bomboană roșie decât una galbenă. Conform acestor rezultate, probabilitatea de a alege o bomboană roșie este de 117 din 640 sau 0,18 ca fracție zecimală,



Cu Microsoft Excel, rezultatele pot fi afișate într-o mare varietate de stiluri prin selectarea comenzii Autoformat din meniul Format.



Rezultatele finale pe care le-ați obținut din studiul bomboanelor.



Odată ce ați selectat comanda Average din meniul Formula, ați selectat Paste Function și ați introdus răspunsul în căsuța corespunzătoare, puteți folosi comenzile Copy și Paste din meniul Edit ca să repetați operațiunea pentru restul coloanei.

ceea ce înseamnă 18 reușite din 100 de încercări. Numărul mediu de bomboane roșii este de 7 și un pic, dar pentru galbene este doar de 2! Probabilitatea de a extrage o bomboană galbenă este de doar 0,05, ceea ce înseamnă 5 din 100, iar cele maro și portocalii au șanse de trei ori mai mari, adică probabilități de 0,16 și 0,17.

Și acum, bucurați-vă! După ce terminați de analizat probabilitățile, puteți mânca bomboanele!

Folosind aceleași idei și tehnici, puteți utiliza un tabel pe computer pentru a explora tot felul de probabilități. Care e probabilitatea de a scoate un biscuit cu ciocolată dintr-o pungă de biscuiți asortați? Sau un balon alb dintr-un pachet cu mai multe culori? Culegând datele necesare puteți calcula probabilitatea ca un camion să treacă prin fața casei dumneavoastră.

Probabilitățile sunt informații utile, dar nu vă oferă garanții. Știind că probabilitatea de a câștiga la Loto este de 1 la 14 milioane, nu înseamnă că dumneavoastră veți câștiga. Aceasta este de fapt șansă pură, desigur...

SURSE

Microsoft Excel 99 sau 2000

În căutarea arborilor

Computerul vă ajută nu numai să sortați cantități uriașe de informații cu o viteză incredibilă, ci și să intrați în contact cu natura.

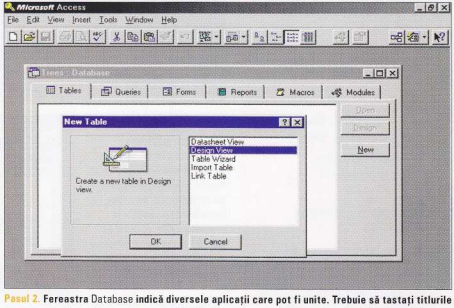
Una dintre cele mai importante realizări ale computerului este capacitatea de a stoca cantități de informații și de a le regăsi cu viteze aproape incredibile. Computerele caută cu ușurință un anumit articol sau grupează și clasifică seturi întregi de articole, permițând identificarea de similarități și diferențe sau de anumite caracteristici. Apoi, cu ajutorul unei imprimante, aceste rezultate sunt afișate sub formă de text, tabele sau prezentări grafice.

În prezent, există multe astfel de baze de date, care vă ajută să țineți evidența bogăției de informații care vă înconjoară.

Uneori, programele sunt deja specializate și adaptate unui anumit scop, cum ar fi stocarea de adrese, conturi, detalii ale colecțiilor de casete video sau de CD-uri muzicale. O bază de date generală poate fi folosită, însă, pentru catalogarea a absolut orice: de la antichități la coduri poștale. Informațiile folosite sunt extrase din cărți, reviste sau de pe discuri CD-ROM, dar și din experiența și cunoașterea personală. Interesul pentru mediul înconjurător, de exemplu, poate duce la crearea unei colecții cu plante și animale. O bază de date despre copaci este un exemplu evident – ei rămân măcar în același loc. Înainte de a începe să colecționați date, n-ar fi rău să vă gândiți pentru câteva clipe la motivul pentru care vă doriți această colecție. De ce informații specifice aveți nevoie, cum vor fi ele adunate, ce titluri veți folosi și de ce tipuri de

Grup de vârstă: 7-18 ani
Materie: Știință
Temă: IT

Pasul 1. Microsoft Access Database Wizard **vă ajută să porniți. Mai întâi, dați fișierului un nume, cum ar fi** Copaci, **apoi dați clic pe butonul** Create **(Creare). Apoi, din nou în** Database Window **(Fereastra bazei de date), vizualizând** Table **(Tabel), dați clic pe butonul** New **(Nou) și alegeți** Design View **(Vizualizarea designului).**



Pasul 2. Fereastra Database **indică diversele aplicații care pot fi unite. Trebuie să tastați titlurile sau numele câmpurilor pentru a stabili cadrul în care vor fi introduse datele. Primul nume de câmp ar putea fi** Denumire; **astfel datele introduse vor fi cuvinte. Nu este nevoie să completați descrierea dacă aceasta nu vă este utilă. În același mod, următorul nume de câmp ar putea fi** Denumire științifică, **care va fi format tot din cuvinte. Baza de date folosită în exemplul de față este** Microsoft Access. **Este un program puternic și complex, dar și flexibil, dotat cu asistență on-line – în special pentru opțiunile** Wizard. Microsoft Access **poate organiza informațiile în diferite moduri, unind diferite surse de date într-un format ușor de folosit. Totuși, programul se bazează pe divizarea gestionării bazelor de date în activități separate prin intermediul** Database Window **(Fereastra bazei de date). De exemplu, pentru a crea, adăuga sau edita, programul** MS Access **folosește opțiunea** Form **(Formă). Este posibil să folosiți date din fișierele deja stocate sau să începeți un** Table **(Tabel) nou. În** Query **(Interogare), se pun întrebările despre date sau se fac selecțiile și calculele. Opțiunea** Reports **(Rapoarte) permite tipărirea rezultatelor în diferite machetări. După întocmirea unei liste de titluri pentru informațiile despre copaci, începeți configurarea unei baze de date simple.** Microsoft Access **vă oferă o bază de date nouă, în care va trebui să specificați diverse aspecte, sau vă oferă asistență din partea** Wizard **– vrăjitorul bazei de date – care va prezenta produsul final imediat.**

răspunsuri veți avea nevoie? În cazul bazei de date despre copaci, de exemplu, veți dori poate să cunoașteți denumirea botanică sau științifică a copacilor, tipul de frunză, tipul de fruct, localizarea obișnuită a copacului, înălțimea lui etc. Asemenea date pot fi adunate din diverse surse, deși s-ar putea ca acestea să ofere informații contradictorii în privința unor aspecte.

Cu toate acestea, o bază de date funcționează, de obicei, pe baza unui simplu sumar de cuvinte-cheie sau a unui text limitat pentru fiecare articol. În timp ce cărțile descriu un stejar în trei-patru paragrafe, o bază de date va încerca să rezume aceste informații în doar câteva cuvinte.

Bazele de date sunt structurate în general pe baza unei serii de titluri – adesea cunoscute sub denumirea de nume ale câmpului – sub care sunt introduse diverse intrări. Acestea pot fi cuvinte sau cifre și, luate împreună, formează conținutul intrării respective.

CE VĂ TREBUIE

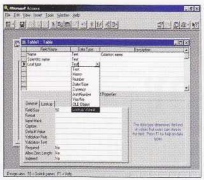
Programe:
O bază de date, cum ar fi Microsoft Access sau Microsoft Works.

Componente hardware:
Computer și imprimantă.

Altele:
Cărți, CD-ROM-uri, colecții de înregistrări etc.

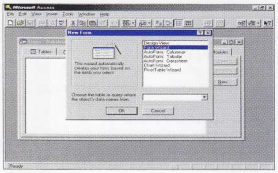
CE PUTEȚI ÎNVĂȚA

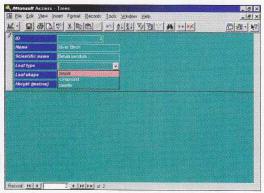
- Cum să configurați o bază de date și cum să tastați informațiile adunate.
- Cum să căutați, să sortați și să prezentați informații.
- Cum să folosiți echipamentul și programele informatice pentru a organiza, recunoaște și analiza idei și informații.
- Cum să selectați informațiile și mijloacele mass-media potrivite și cum să clasificați și să pregătiți informațiile pentru procesarea pe computer și verificarea exactității lor.



Pasul 3. Dând clic pe săgeata din caseta Data Type (**Tipuri de date**), vizualizați Lookup Wizard (**Vrăjitorul de căutare**). Aceasta vă permite să tastați o listă de valori din care trebuie să alegeți. Când este foarte probabil ca datele să fie cifre, tipul de date selectat va fi numeric. Următorul lucru pe care va trebui să îl faceți, după ce ați salvat tabelul cu denumirea Copaci, este să alegeți design-ul pentru formă. O modalitate ar fi să alegeți Form Wizard (**Vrăjitor pentru formă**) după ce dați clic pe New (**Nou**) din Database Window care prezintă Forms (**Forme**).

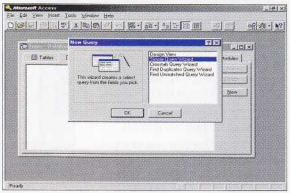
Pasul 4. Form Wizard **vă ajută să alegeți tabelul și câmpurile de care aveți nevoie, dar și machetarea și stilul. După ce ați dat o denumire formei, următorul pas este să tastați datele. Dați clic pe câmpuri și veți putea introduce informațiile adunate. Va fi mult mai ușor și mai rapid dacă informațiile au fost deja adunate în formatul pe care îl are și baza de date.**

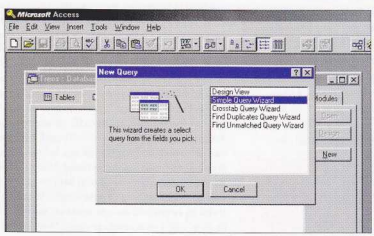




Pasul 5. O dată ce design-ul pentru formă și tabel a fost stabilit, este timpul să tastați datele. Însă degeaba ați salvat o mulțime de informații dacă nu puteți ajunge la ele. În acest scop, programul MS Access folosește Query Object (**Obiect de interogare**). Din nou din Database Window, alegeți New (**Nou**) și Simple Query Wizard (**Vrăjitorul simplu de interogare**) și veți putea selecta câmpurile cerute la fel ca și la Forms (**Forme**).

Pasul 6. Simple Query Wizard **vă conduce prin toate etapele. La sfârșit, puteți începe să căutați și să sortați datele. Oricare câmp poate fi sortat alfabetic, de acela intrările pot fi tastate la început aleator. În cazul de față, se poate sorta înălțimea copacilor pentru a determina care este cel mai înalt.**





Pasul 7. Selectați o coloană, dați clic pe iconul Sort (Sortare) și sortați valorile respective în ordine alfabetică sau numerică.

Despre sporturi

Descoperiți amănunte interesante despre sportul favorit și vedetele preferate folosind computerul și puțină imaginație.

Pentru mulți, sporturile reprezintă un mod de relaxare și distracție. Acest interes poate duce la aflarea mai multor amănunte despre un anumit sport, implicit la colecționarea și clasificarea informațiilor de toate genurile.

Aveți întotdeauna pachete informaționale la dispoziție pentru a informa lumea despre echipa favorită sau sportul preferat. Aceste pachete apar, de obicei, cu ocazia unui eveniment sportiv important, cum ar fi Campionatul Mondial de Fotbal sau Jocurile Olimpice. Majoritatea sporturilor au un personal calificat de unde puteți obține informații, iar multe au chiar departamente de relații cu publicul pentru a răspunde cerințelor specifice.

Dacă vă place fotbalul, încercați site-ul Premier League.

Este foarte ușor să pierdeți șirul informațiilor culese, iar actualizarea lor este și ea o altă problemă. Cu ajutorul unui PC și a unui mic program de planificare, sarcinile pot fi dirijate și ușurate.

Pentru evenimentele sportive majore, cum ar fi Campionatul Mondial de Fotbal sau Turneul de Tenis de la Wimbledon, există multe feluri în care puteți folosi PC-ul pentru a fi la curent cu ultimele rezultate.

Prin colecționarea tuturor informațiilor posibile despre jucători și echipe, se află ușor amănunte ca de exemplu cine a fost cel mai des căpitanul echipei, cine a câștigat ultima întâlnire directă, cine este golgeter, cine a câștigat cele mai multe turnee etc., doar prin cercetarea informațiilor din baza dumneavoastră de date.

O altă variantă este să realizați propria programare competițională de lipit pe perete. Folosind *Microsoft Word* sau *Excel* puteți realiza casete și tabele în care să inserați numele și datele întâlnirilor. Folosind *Word*, apăsați pe iconul *Insert Table* și realizați un tabel din 5 rânduri și 4 coloane. Apoi mergeți în *File* și alegeți *Insert Table*. Puteți, de asemenea, alege marginile și stilul tabelelor folosind meniul *Borders*. Plasați în coloane numele echipelor.

Acum folosiți procesorul de text pentru a realiza un clasament al scorurilor meciurilor disputate. Puteți să vă aventurați folosind *Insert Picture* pentru a introduce imagini în acest tabel. Există multe discuri cu videoclipuri, în special sportive.

Un program-alternativ pe care-l puteți folosi este *Microsoft Publisher* pentru a realiza propriul tabel competițional cu ajutorul unui program *Desktop Publishing* pentru grafice. Dacă aveți acces la Internet, există multe site-uri specializate pe diverse sporturi.

Dacă vă place fotbalul, atunci *Carling Premier League* (prima divizie din Anglia) este locul ideal de pornire; dar există și o mulțime de alte site-uri care conțin informații interesante despre fotbal.

Majoritatea cluburilor și campionatelor importante au acum propriul site pe Internet. Mai sunt multe altele care merită vizitate.

Grup de vârstă: 5-11 ani
Materie: Informatică
Temă: Sport

SPORT PE INTERNET

- **fotbal: www.fa-carling.com/, www.eurosoccer.com/, www.fifa.com și www.soccernet.com/**
- **rugby: www.irfb.com/**
- **cricket: www.cricket.org:8001/**
- **tenis: www.wimbledon.org**

SURSE

- Microsoft Excel
- Microsoft Publisher
- Microsoft Encarta

Este, de asemenea, interesant să vă întoarceți în timp pentru a vedea cum s-a dezvoltat sportul și cum au evoluat recordurile.

„Cartea Recordurilor Guiness" este disponibilă pe CD-ROM și chiar în pachet ca CD gratuit la vinderea unui PC nou. Folosind această sursă, este posibil să găsiți superlativele de viteză, înălțime etc., legate de evenimente sportive (ca Jocurile Olimpice). Deoarece se găsesc pe CD-ROM, informațiile sunt ușor de căutat și de comparat. Legat de Olimpiade, puteți alcătui o listă cu toate probele și recordurile. Veți putea apoi compara recordurile de astăzi cu cele de acum 5 sau 10 ani și puteți trasa un tabel cu rezultatele respective. Aceasta vă va permite să comparați și vizual informațiile.

O altă activitate este alcătuirea unei baze de date cu toți competitorii. Răsfoiți ziare și reviste pentru a afla cât mai multe date despre sportivi. Apoi împărțiți pe categorii informațiile strânse și introduceți-le într-o bază de date.

Dacă faceți o bază de date despre atletism, atunci categoriile pot fi numele atleților, țara pe care o reprezintă, proba la care participă, dacă sunt deținătorii vreunui record mondial, dacă au deținut vreun record în trecut și orice alte categorii vi se par potrivite. Odată culese aceste date, este posibil să consultați baza de date pentru a întocmi o listă cu deținătorii de recorduri mondiale. Avantajele folosirii PC-ului pentru a ține această evidență constau în faptul că baza de date poate fi actualizată pe măsură ce campionatul se apropie de sfârșit.

Mulți oameni practică sportul pe tot globul. Unele sporturi se practică doar în țara lor de origine, altele însă sunt populare pe toate continentele. Aflați detalii despre aceste sporturi folosind *Microsoft Encarta*, apoi faceți un clasament care să vă ajute să analizați informațiile.

Din meniul *Home* al programului *Encarta* alegeți comanda *Find*.

Acum scrieți *„cricket"* și veți descoperi o secțiune despre jocul de cricket. Aceasta va include comentarii și imagini video despre joc, ca și multe amănunte necesare completării tabelului de mai jos.

Folosiți *Encarta* pentru a găsi restul răspunsurilor pentru celelalte sporturi din tabelul de mai jos și completați-le. Puteți alcătui și o ghicitoare folosind procesorul de text. Testați-o apoi spunând-o membrilor familiei dumneavoastră. Iată un exemplu:

„Acest sport a fost inventat în Statele Unite ale Americii,

CE VĂ TREBUIE

Programe

„Cartea Recordurilor Guiness" sau Microsoft Encarta și Word, Excel sau Publisher.

Componente hardware

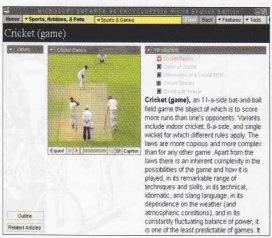
Un computer și o imprimantă.

CE PUTEȚI ÎNVĂȚA

- să generați și să comunicați idei în diverse forme folosind text, tabele, poze și sunet
- să introduceți, să stocați și să selectați informații
- să recuperați și să afișați informații care au fost stocate
- să folosiți componente hardware și programe software pentru a organiza, reorganiza și analiza idei și informații.

dar acum este jucat în toată lumea. Participă două echipe de 5 jucători pe o suprafață specială, de obicei în sală. Un meci durează 40 de minute. Fiecare echipă încearcă să înscrie prin introducerea mingii într-un coș aflat la 3 metri deasupra podelei. Jucătorii nu au voie să alerge cu mingea în mână, ci trebuie să o bată de podea în timp ce aleargă. Jucătorii celeilalte echipe încearcă să intre în posesia mingii, dar nu este permis contactul fizic cu adversarul."

Vizitați arenele de tenis de la Wimbledon fără să ieșiți din casă.



Aflați totul despre cricket cu Microsoft Encarta.

LUMEA SPORTURILOR

Sport	Cricket	Baseball	Hochei	Volei	Rugby	Fotbal	Handbal
Unde a fost prima dată jucat							
Când a fost prima dată jucat							
Numărul de jucători							
Echipamentul necesar							
Durata de timp a jocului							

Calcule cu numere

Valorificați la maximum funcțiile matematice ale computerului.

Computerele și foile de calcul reprezintă o combinație foarte puternică. Ar fi greu să ne imaginăm comerțul și industria modernă fără ele. Viteza cu care computerele realizează calculele face ca toate socotelile să fie duse la bun sfârșit extrem de rapid. Chitanțele, facturile, conturile și costurile pot fi calculate în doar câteva minute.

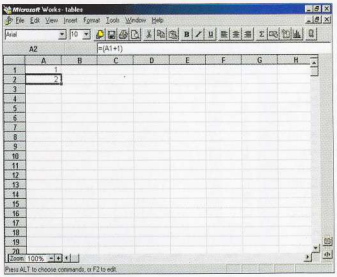
De asemenea, foile de calcul explorează schimbări și investighează scenarii de tipul „ce-ar fi dacă...?". De aceea, ele au devenit instrumente de învățare extrem de utile. Simpla analiză a cifrelor și trecerea în revistă a unor șiruri numerice pot da rezultate uimitoare, chiar și pentru cei care nu sunt geniali la matematică. Șirurile de calcule lungi și plictisitoare de altădată sunt lăsate acum în seama foilor de calcul. Copiii încep să aprecieze foarte repede creșterea numărului de cifre și tiparele fascinante în care acestea sunt incluse. O configurare bună face ca matematica să fie mai amuzantă.

Aceasta nu înseamnă, însă, că absolut totul poate fi lăsat în seama computerului. Copiii trebuie să cunoască tabla înmulțirii, numai că acum o pot analiza, explorând tiparele numerice, al căror mecanism de funcționare îl vor înțelege mai bine.

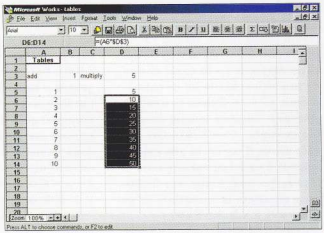
Să analizăm un asemenea tipar. Să luăm ca exemplu înmulțirea cu 5. Mai întâi vom genera o coloană cu numere de la 1 la 10, de la 0 la 20 sau orice altă secvență doriți.

Cel mai ușor este să tastați cifrele respective așezându-le într-o coloană de celule. Această secvență este acum destul de bine stabilită, așa că ar fi mai bine să comandați foii de calcul să le calculeze cu ajutorul unei formule, care să poată fi modificată mai târziu. Pentru a crea o secvență de cifre adunate cu 1 în ordine crescătoare, tastați în prima celulă 1 (A1). Dați clic în celula următoare (A2) și tastați semnul de egalitate (=), apoi (A1 + 1) și apăsați tasta *Enter*. Foaia de calcul va adăuga cifra 1 la orice număr care se găsește în celula A1 și va introduce rezultatul în A2. La sfârșit, puteți copia și alipi formula în alte celule. Astfel, veți obține o listă de cifre alcătuită prin adunarea cu 1 a numărului din celula anterioară.

Prin această metodă se adună cifra 1 la șirul de numere dat. Desigur, este posibil să doriți să modificați acest șablon la un mo-



Pasul 1. Tastați 1 în prima celulă, apoi formula = (A1 + 1) în A2. Din meniul Edit (Editare), copiați A2 și alipiți-o în celelalte celule, pe care le-ați selectat în prealabil.



Pasul 2. Pentru a genera tabelul cifrelor înmulțite cu 5, tastați 1 în celula A5, 1 în B3 și 5 în D3. Folosiți simbolul $ pentru a specifica faptul că e vorba de valori absolute, aduceți numărul din celula A6 la egalitate cu A5 + B3, apoi copiați-l și alipiți-l în coloană pentru a obține secvența 1, 2, 3, 4 . Tastați apoi formula A5*D3 în celula D5; copiați-o și alipiți-o în restul celulelor pentru a obține rezultatul înmulțirii 1*5, 2*5, 3*5 etc.

CE VĂ TREBUIE

Programe

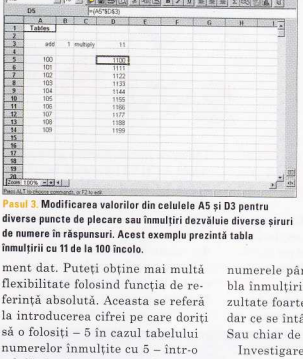
O foaie de calcul – cum ar fi Microsoft Works sau Excel.

Componente hardware

Un computer. Cu cât acesta este mai performant, cu atât va realiza calculele mai repede. Vă mai trebuie și o imprimantă.

CE PUTEȚI ÎNVĂȚA

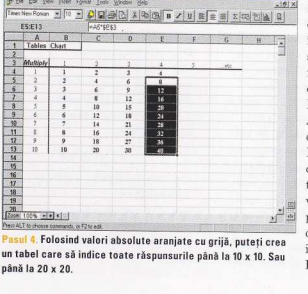
- Cum se tastează șiruri de cifre pe foaia de calcul.
- Cum se tastează formule care să calculeze aceste șiruri și să analizeze rezultatele pentru a identifica tipare.



Pasul 3. Modificarea valorilor din celulele A5 și D3 pentru diverse puncte de plecare sau înmulțiri dezvăluie diverse șiruri de numere în răspunsuri. Acest exemplu prezintă tabla înmulțirii cu 11 de la 100 încolo.

ment dat. Puteți obține mai multă flexibilitate folosind funcția de referință absolută. Aceasta se referă la introducerea cifrei pe care doriți să o folosiți – 5 în cazul tabelului numerelor înmulțite cu 5 – într-o celulă și selectarea acestei valori ori de câte ori aveți nevoie de operația respectivă – în cazul nostru de înmulțire. Multe foi de calcul permit astfel referirea la o celulă specifică, folosind semnul dolar $ (de exemplu, A1 + C1). Ori de câte ori va fi copiat în alte celule, semnul $ va folosi valoarea din celula respectivă. Astfel, vor fi obținute rezultate la operațiuni de genul 1 x 5, 2 x 5, 3 x 5 etc.

Analizând rezultatele din tabla înmulțirii cu 5, veți observa că ultima cifră este invariabil 0 sau 5. Frumusețea foilor de calcul este că puteți experimenta și alte cifre, o dată ce ați fixat un șablon. Ce se întâmplă, de exemplu, cu numerele mai mari?

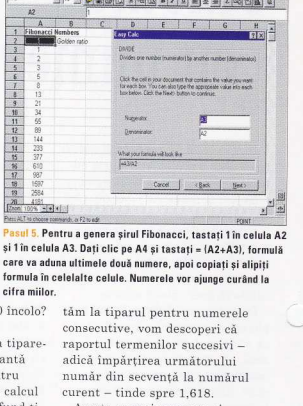


Pasul 4. Folosind valori absolute aranjate cu grijă, puteți crea un tabel care să indice toate răspunsurile până la 10 x 10. Sau până la 20 x 20.

Introducând o nouă valoare în celula pe care doriți să o înmulțiți, D3 (în exemplul nostru), puteți analiza și alte tipare numerice. Încercați și tabla înmulțirii cu 3. Pentru numerele până la 100, tabla înmulțirii cu 11 dă rezultate foarte interesante, dar ce se întâmplă de la 100 încolo? Sau chiar de la 200?

Investigarea și analizarea tiparelor numerice poate fi fascinantă atât pentru copii, cât și pentru adulți. Putem folosi foile de calcul pentru a explora și mai profund tiparele numerice. Să luăm, de exemplu, șirurile Fibonacci. În această secvență, adunăm ultimele două numere pentru a-l obține pe următorul: 1, 1+1 = 2, 1+2 = 3, 2 + 3 = 5, 3 + 5 = 8. Tiparul va fi: 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21.

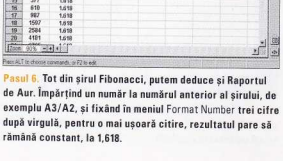
Potrivit enciclopediei *Microsoft Encarta*, acest șir de numere ar fi fost descoperit de Leonardo Fibonacci, care a trăit în Italia la sfârșitul secolului al XII-lea. El a găsit formula de calcul pentru aceste valori. Este interesant că acest tipar se regăsește și în natură. De exemplu, frunzele unor copaci se înmulțesc spre vârf la fel ca în ecuațiile lui Fibonacci. Analizând calculele lui Fibonacci cu mai multă atenție, vom descoperi un lucru și mai interesant. Dacă ne uităm la tiparul pentru numerele consecutive, vom descoperi că raportul termenilor succesivi – adică împărțirea următorului număr din secvență la numărul curent – tinde spre 1,618.



Pasul 5. Pentru a genera șirul Fibonacci, tastați 1 în celula A2 și 1 în celula A3. Dați clic pe A4 și tastați = (A2+A3), formulă care va aduna ultimele două numere, apoi copiați și alipiți formula în celelalte celule. Numerele vor ajunge curând la cifra miilor.

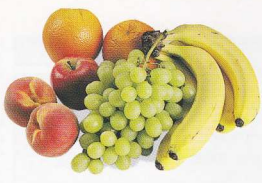
Acesta se mai numește și *Raportul de aur* sau *Secțiunea de aur* și apare frecvent atât în matematică, cât și în artă.

Matematicienii, artiștii și filosofii au fost uimiți de aceste rezultate încă din Antichitate. O pictură sau o operă de artă care pornește de la un dreptunghi cu laturile de 1,618 este considerată a fi plăcută ochiului. Anticii au descoperit acest lucru cu sute de ani în urmă, pe vremea când nici nu se visa la computere!



Pasul 6. Tot din șirul Fibonacci, putem deduce și Raportul de Aur. Împărțind un număr la numărul anterior al șirului, de exemplu A3/A2, și fixând în meniul Format Number trei cifre după virgulă, pentru o mai ușoară citire, rezultatul pare să rămână constant, la 1,618.

Aromă de fructe

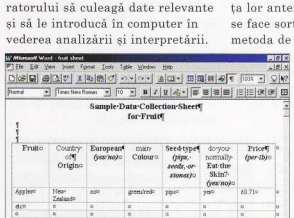


Unul dintre avantajele tehnologiei informaționale este capacitatea de a gestiona cantități mari de informații și de a răspunde întrebărilor dumneavoastră. Un computer dotat cu un pachet de programe de gestionare a datelor sau cu unul de calcul tabelar îi va permite operatorului să culeagă date relevante și să le introducă în computer în vederea analizării și interpretării.

Copiii vor afla de pe computer care sunt cele mai gustoase fructe!

te, este util ca ei să cunoască denumirea unor fructe și țara lor de origine. Cât de mult va fi folosită baza de date, depinde de experiența lor anterioară, de felul în care se face sortarea și clasificarea, de metoda de căutare pentru identificarea asemănărilor și deosebirilor și, în general, de modalitatea de folosire a informațiilor.

După ce întrebările au fost formulate și ipotezele enunțate, este foarte important ca ei să poată decide ce fel de informații trebuie să adune și modul în care le vor colecta. Astfel vor economisi timp prețios și vor obține rezultatele cerute mai curând. Puștii au numai de câștigat din compararea diferitelor caracteristici ale fructelor pe care doresc să le cerceteze. Titlurile – care reprezintă numele câmpurilor – vor fi alese mai ușor, la fel ca și tipul datelor pe care le vor introduce în rubricile respective. După ce ați ales capul de tabel, trebuie să realizați o foaie de calcul pentru analiza datelor introduse în computer. Culegerea datelor poate însemna pur și simplu să deschideți ușa de la cămară și să vedeți ce fructe aveți acolo sau să dați o raită prin piață ori... propuneți dumneavoastră. Unele informații pot fi extrase din cărțile sau manualele de referință; se pot obține informații utile și de pe CD-ROM-uri, iar altele se pot afla chiar prin tăierea fructelor pentru a vedea dacă au sâmburi sau nu. De fapt, va trebui să lucrați foarte mult pe computer înainte de a tasta datele. S-ar putea să descoperiți că va trebui să refaceți baza de date înainte de a începe să adunați efectiv datele. De exemplu, un anumit magazin oferă varietăți de mere sau pere din diverse țări, uneori de același soi. De asemenea, prețul este stabilit pe kilogram sau pe bucată. În aceste domenii, este nevoie de o standardizare a procedeului de abordare. Este la fel de important să ortografiați



Pasul 1. **O idee utilă este să pregătiți o foaie de culegere a datelor înainte de introducerea lor în baza de date.**

Copiii vin adesea cu propriile lor idei. Dacă nu, pot fi stimulați prin întrebări cu caracter general de tipul „Ce știi despre fructe?".

Pentru configurarea bazei de date

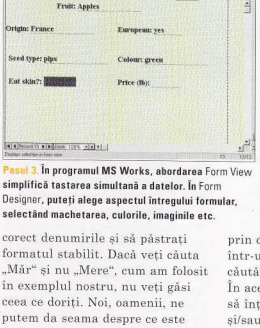
Pasul 2. **Aici avem un exemplu de bază de date despre fructe, realizată cu ajutorul programului Microsoft Works. Datele și câmpurile suplimentare se pot adăuga mai târziu.**

Grup de vârstă: 7-11 ani
Materie: Informatică
- Folosirea echipamentelor și programelor pentru organizarea, reorganizarea și analizarea informațiilor.

Materie: Geografie
- Folosirea echipamentelor informatice pentru a accesa surse de informație suplimentare și gestionarea, clasificarea și prezentarea dovezilor, dar și interpretarea hărților și planurilor la diverse scări.

Grup de vârstă: 11-14 ani
Materie: Informatică
- Adunarea și prelucrarea informațiilor din punct de vedere calitativ și cantitativ într-un anumit scop și introducerea lor în programul de gestionare a datelor în vederea procesării și analizării.

Materie: Geografie
- Folosirea eficientă a hărților și atlaselor pentru a identifica informații relevante referitoare la relația dintre vegetație și climă, sol, și activitate umană.



Pasul 3. În programul MS Works, abordarea Form View **simplifică tastarea simultană a datelor. În** Form Designer, **puteți alege aspectul întregului formular, selectând machetarea, culorile, imaginile etc.**

corect denumirile și să păstrați formatul stabilit. Dacă veți căuta „Măr" și nu „Mere", cum am folosit în exemplul nostru, nu veți găsi ceea ce doriți. Noi, oamenii, ne putem da seama despre ce este vorba, dar pentru programele informatice, precizia este vitală.

După ce au fost adunate date suficiente, puteți începe să puneți întrebări, cum ar fi: Ce fructe cresc în Europa? Ce fructe au semințe mari? Sau: Este comestibilă coaja tuturor fructelor?

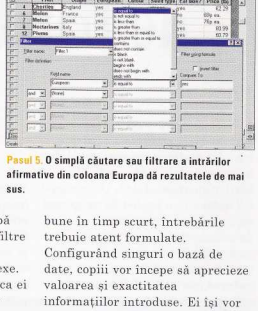
Noi nu am făcut decât să sugerăm câteva întrebări, dar, fără îndoială, curiozitatea copiilor va crea multe altele. În funcție de vârsta și experiența lor, s-ar putea să aibă nevoie de ajutorul dumneavoastră pentru alegerea datelor necesare, pentru obținerea răspunsului sau pentru formularea întrebării.

Ei pot tipări la imprimantă răspunsurile pentru a continua să lucreze la ele și din altă parte. Folosind un atlas, ei pot găsi țările de origine, reprezentându-le apoi pe o hartă a lumii. De asemenea, ar putea dori să găsească aceste țări pe *Microsoft Encarta* sau pe CD-ROM-ul *Compton Encyclopedia* care le-ar oferi mai multe detalii, impulsionându-le interesul pentru alte cercetări viitoare.

Copiii ar putea să înceapă prin căutarea și crearea unor filtre într-un câmp, trecând apoi la căutări din ce în ce mai complexe. În această etapă, este necesar ca ei să înțeleagă logica întrebărilor și/sau. Identificarea fructelor pentru care întrebarea „Este coaja comestibilă?" are ca răspuns „Da", iar „Tipul de sâmburi" are răspunsul „Mari" va produce numai înregistrări care se potrivesc cu ambele cerințe. Folosirea conjuncției sau lărgește domeniul de cercetare, deoarece acum rezultatele includ toate fructele a căror coajă este comestibilă, dar și pe cele cu sâmburi mari. Pare complicat, dar dacă exersați puțin folosirea celor două conjuncții pentru întrebări de același tip, totul va fi mai clar.

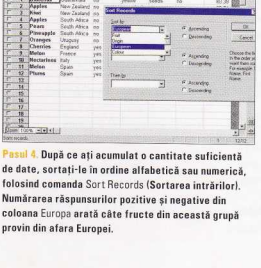
O grămadă de alte activități decurg din această activitate. Nu e rău să vedeți ce fructe pot fi prelucrate și de ce sau cum variază prețul fructelor proaspete, uscate sau conservate. Copiii mai mari pot încerca să afle ce relație există între tipul de prelucrare și gradul de alterare a fructelor și valoarea lor nutritivă sau ce tip de climă preferă anumite fructe.

Este din ce în ce mai important ca un copil să știe să formuleze întrebări. Discurile CD-ROM și rețeaua Internet oferă multe informații interesante. Pentru a obține răspunsuri bune în timp scurt, întrebările trebuie atent formulate. Configurând singuri o bază de date, copiii vor începe să aprecieze valoarea și exactitatea informațiilor introduse. Ei își vor da seama cât de util este să pună corect o întrebare. Calitatea informațiilor este mai importantă decât cantitatea.



Pasul 5. O simplă căutare sau filtrare a intrărilor afirmative din coloana Europa dă rezultatele de mai sus.

Pasul 6. Filtrele mai complexe folosesc conjuncțiile și/sau. Rezultatele prezentate în imagine se potrivesc numai cu intrările pentru" care răspunsul la întrebarea „Este coaja comestibilă?" este „Da", iar răspunsul la „Tipul de sâmburi" este „Mici."



Pasul 4. După ce ați acumulat o cantitate suficientă de date, sortați-le în ordine alfabetică sau numerică, folosind comanda Sort Records **(Sortarea intrărilor). Numărarea răspunsurilor pozitive și negative din coloana Europa arată câte fructe din această grupă provin din afara Europei.**

CE VĂ TREBUIE

Programe:

Un program de calcul tabelar, cum ar fi Microsoft Works.

Componente hardware

Un computer și o imprimantă.

CE PUTEȚI ÎNVĂȚA

- Cum să configurați o bază de date.
- Cum se introduc informațiile în computer.
- Cum se caută sau se filtrează informațiile pentru a răspunde la întrebări.

Hrana spiritului

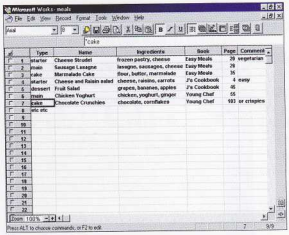
PC-ul vă poate ajuta să luați un mic dejun sănătos sau să vă stabiliți un meniu pentru o petrecere.

PC-urile de astăzi împreună cu programele de procesare a datelor pot crea o combinație puternică și, totodată, flexibilă. Este tot mai simplu și mai rapid să creați o bază de date cu informații care să corespundă cerințelor dumneavoastră. Aceste informații pot fi din orice domeniu - de la adrese de parteneri de afaceri până la liste de valori, colecții de discuri și CD-uri, poze și casete video.

O bază de date este foarte o mulțime de posibilități pentru utilizarea unei baze de date. Bucătarii amatori pot găsi tot felul de informații utile. Există nenumărate cărți, reviste, baze de date și CD-ROM-uri cu rețete, liste de ingrediente, metode de preparare, timpi necesari prepărării și, deseori, cu aspecte nutritive cum ar fi calorii, proteine, conținut de fibre etc. Poate fi o sarcină destul de dificilă să încercați să memorați toate aceste date, ca și locul în care puteți găsi rețeta care vă trebuie. Aici intervine PC-ul; astfel, în loc să tăiați fragmente de pagini din reviste sau ziare, puteți crea propria bază de date cu felurile de mâncare favorite, având-le astfel mereu la îndemână.

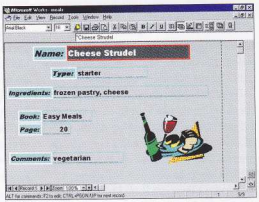
Materie: Informatică
- Culegeți și modificați informații cantitative și calitative cu un scop anume și introduceți-le într-un program de prelucrare a datelor în vederea analizării.

Materie: Științe generale
- Un regim alimentar echilibrat conține carbohidrați, proteine, grăsimi, minerale, vitamine, fibre și apă.



Pasul 1. Puteți începe să vă construiți propria bază de date gastronomice prin întocmirea unei liste cu mâncărurile favorite.

informațiilor de colectat, puteți începe crearea bazei de date. Cu ajutorul unor programe de prelucrare a datelor, veți decide dacă informațiile din câmpuri vor fi de natură numerică sau textuală. Cu *Microsoft Works* formatul general este, de obicei, suficient. După ce ați introdus câmpurile, puteți începe



Pasul 2. Programe cum ar fi Microsoft Works, permit utilizatorilor să-și aleagă așezarea în pagină, culorile, caracterele și chiar videoclipurile pentru a face formularul de introducere a datelor mai ușor de folosit și mai interesant ca aspect.

asemănătoare cu o colecție de cartele ce stochează informații. Fiecare cartelă este numită, de obicei, înregistrare, iar titlurile sau categoriile informațiilor – cum ar fi nume, adresă, număr de telefon etc. – reprezintă numele câmpurilor. Deși bazele de date permit modificări și adăugiri ulterioare, este bine să vă gândiți înainte de a începe ce vă trebuie și în ce formă aveți nevoie de informația respectivă.

Alimentația este o temă care oferă

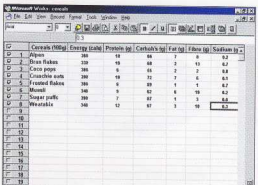
Materie: Informatică
- Folosirea echipamentelor și programelor pentru organizarea, reorganizarea și analizarea informațiilor.

Cărțile nu sintetizează întotdeauna felurile de mâncare într-un mod care să vă ajute, așa că o soluție ar fi realizarea unei baze de date cu mâncăruri pentru petreceri. Este un punct de început ușor, deoarece este necesar să introduceți felul mâncării (cum ar fi aperitive, supe, fripturi, prăjituri), numele, ingredientele principale și pagina rețetei din carte. Puteți, de asemenea, adăuga orice comentarii utile pentru dumneavoastră, cum ar fi „ușor de preparat", „vegetarian", „conține ardei iute" etc. După ce v-ați decis asupra numelui câmpurilor și asupra tipului redactarea informațiilor.

La unele programe nu este necesară menținerea formatului *List* la introducerea datelor (ca la **Pasul 1**). Uneori există opțiunea *Form* care poate avea culori, poze și structuri proiectate de utilizator. Acesta

SURSE

Un program de calcul tabelar, cum ar fi Microsoft Works.



Pasul 3. Prin prelucrarea datelor rezultate și prelucrarea informațiilor despre conținutul alimentelor - informații care sunt tipărite pe etichetele pachetelor de alimente - puteți alcătui o bază de date cu valorile lor nutritive.

seamănă mai mult cu o cartelă computerizată, dar una care poate fi personalizată și pe care se pot stoca ușor informații și apoi înregistrări.

Începând să folosească o bază de date simplă ca aceasta, introducând și extrăgând informații, bucătarii amatori pot chiar verifica valoarea nutritivă a mâncărurilor. În acest mod puteți asigura o masă sănătoasă și echilibrată, cu destule proteine și fără prea multe grăsimi. Uneori, aceste informații sunt deja la îndemână în cărțile de bucate. Altfel, va trebui să găsiți valorile ingredientelor respective și să calculați totalul cantităților necesare unui fel de mâncare echilibrat.

Dacă începem de dimineață cu cereale, copiii pot studia cum arată un mic dejun cu adevărat sănătos. Majoritatea cerealelor au tipărită pe pachet lista cu ingrediente într-un format ușor de citit, ce cuprinde conținutul de calorii, proteine, fibre, vitamine ș.a.m.d.

Odată introduse datele prin intermediul unei liste sau a unui formular, rezultatele pot fi sortate și analizate. Conținutul caloric al cerealelor poate fi afișat în ordine crescătoare și apoi comparat cu conținutul fibros pentru a vedea dacă rezultatele sunt identice sau nu.

Cu ajutorul bazelor de date puteți căuta sau filtra informații pentru răspunsuri ce se încadrează în anumite criterii. Procedura înseamnă, de obicei, selectarea câmpului unde doriți să căutați întâi, apoi modul în care doriți să căutați (adică toate datele care „sunt egale", „sunt mai mici", „sunt mai mari" sau „conțin" valoarea pe care o căutați), iar în final valoarea însăși.

În acest mod este posibil să filtrați atât numere, cât și cuvinte. Totodată, puteți realiza mai multe căutări folosind aceleași date. Având exemplul cerealelor, cele cu cea mai mare cantitate de fibre pot fi aranjate în ordine alfabetică sau pot fi sortate din nou pentru a vedea care are cel mai scăzut conținut de grăsimi.

Majoritatea informațiilor folosite aici sunt numerice, astfel că dacă doriți să prezentați rezultatele investigației ca grafice sau să realizați calcule ulterioare, ar fi mai util un tabel. În versiunea *Microsoft Works* folosită aici este foarte ușor să copiați și să alipiți informații din baza de date în tabel.

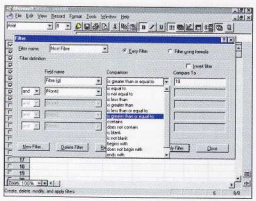
Prin analizarea de acest fel a rezultatelor studiului este posibil să apreciați care alimente sunt cele mai potrivite unei cure de slăbire (respectiv de îngrășare). Date suplimentare despre vitaminele și mineralele conținute pot fi și ele incluse. Apoi, se pot face și alte comparații. Dar acesta este numai începutul. Unele cereale cântăresc mai mult decât altele, așa că va trebui să decideți cam cât este un castronaș normal. Pentru o comparație adecvată cu un mic dejun cu ouă și șuncă (sau pâine cu gem) va trebui să includeți valorile pentru o cantitate moderată de lapte și zahăr astfel încât testul să fie corect. Din păcate, aceste cifre nu arată și cât de gustoase considerați dumnea-voastră mâncărurile. Ei, trebuie să existe o cale și pentru asta!

CE VĂ TREBUIE

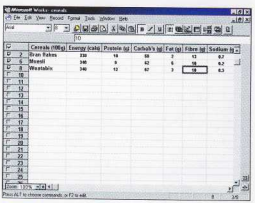
Program:
Un pachet de baze de date cum ar fi MS Works

Componente hardware:
Un PC și o imprimantă.

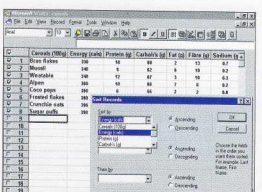
Altele:
Surse de informații cum ar fi rețete, reviste, cărți, CD-ROM-uri sau pachete de cereale.



Pasul 5. Comanda Filter (sau Search) este folosită aici pentru a extrage toate alimentele unde conținutul fibros este de cel puțin 10gr/100 ...



Pasul 6. ... apoi se enumeră rezultatele.



Pasul 4. Folosind funcția Sort din meniul Records a fost ales câmpul Energy pentru a afișa conținutul caloric în ordine crescătoare.

CE PUTEȚI ÎNVĂȚA

- Cum creați o bază de date.
- Cum introduceți datele care urmează a fi cercetate
- Cum căutați, filtrați și sortați informațiile pentru a răspunde întrebărilor

Cum punem întrebări?

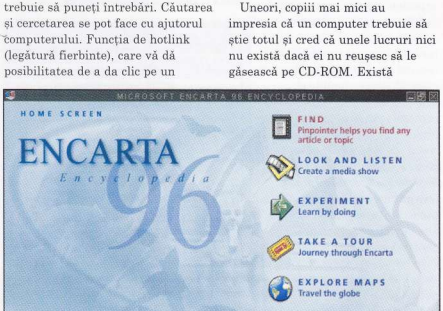
Pentru a căuta într-o enciclopedie CD-ROM, aptitudinile tradiționale nu mai sunt de ajuns.

Materie: Informatică
- **Folosirea echipamentelor și a programelor informatice pentru organizarea, reorganizarea și analizarea ideilor și informațiilor.**
- **Selectarea informațiilor și a mijloacelor mass-media potrivite, clasificarea și pregătirea informațiilor în vederea procesării lor cu ajutorul echipamentelor informatice, verificarea exactității informațiilor.**
- **Folosirea în cadru organizat a metodelor adecvate de căutare în vederea obținerii de informații exacte și relevante.**

Dintre toate CD-ROM-urile de referință, *Microsoft Encarta* este unul dintre cele mai îndrăgite și mai bogate în informații. Conține peste 26.000 de articole, hărți, imagini, clipuri sonore și video. Diverse funcții vă ajută să căutați ceea ce doriți. De asemenea, informațiile pot fi actualizate prin intermediul Internetului și al serviciilor on-line oferite de Microsoft Network.

Dacă vreți să obțineți informații, trebuie să puneți întrebări. Căutarea și cercetarea se pot face cu ajutorul computerului. Funcția de hotlink (legătură fierbinte), care vă dă posibilitatea de a da clic pe un exemplu. Elefanții sunt mamifere vii, în timp ce paleontologia se referă la studiul animalelor preistorice. Totul poate fi tipărit sau importat în documentele dumneavoastră, chiar dacă nu înțelegeți prea bine despre ce este vorba.

Uneori, copiii mai mici au impresia că un computer trebuie să știe totul și cred că unele lucruri nici nu există dacă ei nu reușesc să le găsească pe CD-ROM. Există



Pasul 1. CD-ROM-urile de tip Encarta **conțin o bogăție de informații de referință, care echivalează cu un set de enciclopedii în format multimedia.**

cuvânt sau imagine și de a afla informații suplimentare aproape instantaneu, este foarte utilă. Dar, până la urmă, tot va trebui să puneți întrebări și să atingeți tastatura.

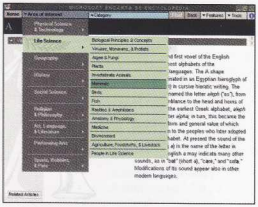
Dând de câteva ori clic pe hotlink, veți ajunge de la elefanți la paleontologie, ceea ce poate să vă deruteze, mai ales pe copiii mai mici. Iată un enciclopedii special concepute pentru copiii mai mici, dar chiar și așa ei tot vor avea nevoie de ajutor pentru a învăța cum să pună corect o întrebare. De asemenea, trebuie să aibă cât de cât idee despre modul în care sunt structurate de obicei datele.

Nu este întotdeauna ușor să ajungeți la informațiile stocate pe un CD-ROM, deoarece nu există un standard general folosit pentru organizarea pe categorii a informațiilor. În *Encarta*, există nouă zone majore de interes. Dacă doriți să ascultați cântecul „Heartbreak Hotel" în interpretarea lui Elvis Presley, va trebui să căutați la muzică, în capitolul *Artă interpretativă*. Pentru a afla mai multe informații despre elefanți, trebuie să știți că aceștia sunt mamifere și că se găsesc în capitolul *Știința Vieții*. Din fericire, un CD-ROM bun, așa cum este *Encarta*, are și un asistent ca să vă ajute, astfel încât puteți deplasa mouse-ul deasupra categoriilor pentru a vedea ce subcapitole conține fiecare. O altă funcție utilă este indexul. În cazul enciclopediei *Encarta*, el poartă numele de *Pinpointer*.

O ortografiere corectă a categoriei sau termenului vă va fi de mare ajutor. Dacă veți căuta „Motzart", s-ar putea să nu găsiți nimic sau, în cel mai bun caz, veți găsi doar un echivalent mai îndepărtat sau mai apropiat. Poate fi derutant, dar veți vedea ce se întâmplă.

Unele CD-ROM-uri de referință

SURSE
- **Microsoft Encarta**



Pasul 2. Materialul de referință este adesea organizat în moduri diferite, astfel încât este important să îi înțelegeți modalitatea de structurare pe categorii. Encarta 96 **are nouă asemenea categorii, fiecare dintre ele cu alte subdiviziuni.**

restrâng câmpul de cercetare pe măsură ce tastați literele cuvântului căutat. De asemenea, vă avertizează sonor chiar și dacă nu reușesc să recunoască un fragment al cuvântului. Dacă veți tasta „M-o-t-z", computerul va emite un semnal sonor și vă veți da seama că ați greșit cevа. În cazul în care știți unde să căutați, cea mai bună soluție ar fi să selectați *Muzicieni și compozitori* de la capitolul *Arte interpretative*. Fragmentul „M-o-t-z" nu va fi recunoscut nici de această dată, dar până la urmă *Encarta* își va da seama că vă interesează „Mozart".

Pentru a vă da seama cum funcționează un sistem, cel mai simplu ar fi să îl puneți chiar dumneavoastră la încercare. Încercați să aflați mai multe despre elefanți, lei, rechini sau despre orice v-ar interesa. Uneori, cuvântul-cheie pe care îl căutați nu apare în titlul unui articol. Dacă, de exemplu, vreți să găsiți ceva despre alte animale cu colți, cuvântul poate să nu apară în nici unul dintre titluri. Este posibil să fiți nevoiți să căutați un anumit cuvânt sau o anumită expresie în textul tuturor articolelor. Totuși, dat fiind faptul că, de obicei, folosim aceleași cuvinte în contexte diferite, cu sensuri diferite, e bine să restrângeți câmpul de căutare. În *Encarta*, dați clic pe *Word Search* (Căutare cuvânt) și tastați cuvântul care vă interesează în prima casetă. Revenind la exemplul nostru, vom vedea că vor fi afișate pe ecran toate articolele care conțin cuvântul „colți" în textele explicative.

O modalitate excelentă de a învăța să puneți întrebări este crearea unui joc de tip „cine știe câștigă" pentru familie și prieteni. Le puteți chiar întinde capcane prin felul în care puneți întrebările și prin faptul că vă trebui ca ei să găsească o soluție pentru a afla răspunsul corect. Veți decide care este cel mai important cuvânt de căutat. S-ar putea să fiți nevoiți să folosiți alte cuvinte. De exemplu, pentru a găsi două animale care ies numai noaptea, va trebui să căutați „animale nocturne".

Chestionar cu animale

Iată câteva exemple de întrebări care v-ar putea obliga să folosiți o mare varietate de tehnici (pe unele dintre ele le veți descoperi singuri) pentru a obține răspunsuri logice. Unde trăiesc ursuleții koala? Este leneșul cu trei degete leneș? Ce mănâncă maimuțele? Există iguane acvatice? (Sugestie: încercați Articolele asociate). Ce alte animale se înrudesc cu ariciul? Unde își construiesc vizuina ratonii? Cât de departe poate sări un cangur? Când au trăit dinozaurii? Sugestie: încercați în zona Știință și tehnologie. Puteți numi două animale cu dungi, două animale cu pete și două animale cu pete și dungi? Puteți găsi animale fără urechi?

Dacă veți găsi răspuns la aceste întrebări, înseamnă că ați învățat să folosiți o enciclopedie pe CD-ROM. De-acum încolo, vă puteți chiar întocmi propriile chestionare.

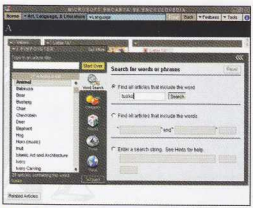
Pasul 3. Dacă dați clic pe Find (**Găsire**), **va fi afișat pe ecran indexul** Pinpointer. **Pe măsură ce tastați cuvântul căutat,** Encarta **vi-l indică pe cel mai apropiat din lista alfabetică de articole și pare să știe ce anume vă interesează.**

CE VĂ TREBUIE

Program:
Un CD-ROM de referință, cum ar fi Microsoft Encarta.

Componente hardware:
Un computer și o imprimantă.

Pasul 4. Încercați să căutați ceva care vă interesează, pentru a vă obișnui cu tehnica de căutare.



Pasul 5. Dați clic pe Word Search (**Căutarea cuvântului**) **și tastați „colți" în prima căsuță. Se va afișa o listă cu 27 de articole, unele dintre ele nerelevante pentru ce vă interesează. Restrângeți căutarea la „mamifere" din categoria** Science of Life (**Știința vieții**). **Veți vedea apărând pe ecran o listă și mai utilă.**

CE PUTEȚI ÎNVĂȚA

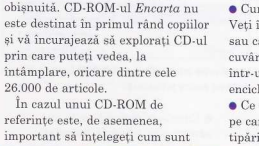
- **Cum accesați informații într-o enciclopedie pe CD-ROM.**
- **Cum se pun întrebări pentru a obține răspunsuri mai eficient.**
- **Cum vă dezvoltați capacitatea de a prelucra informații.**

Despre scheletul uman

Acum că ați aflat cum să folosiți la maxim un CD-ROM, puteți folosi discuri ca Microsoft Encarta pentru a afla orice tip de informații doriți.

Dintr-un punct de vedere, puteți folosi CD-ROM-urile la fel ca pe niște cărți obișnuite, dar punerea în pagină sau expunerea pe ecran este foarte diferită datorită nenumăratelor meniuri, informații și conexiuni disponibile pentru a vă transpune în alte pagini doar prin apăsarea unui buton. CD-ROM-ul *Encarta* al firmei Microsoft conține explicații pentru toate capitolele sale; conține inclusiv un tur cu un ghid pentru a vă face o idee asupra informațiilor disponibile.

Este important pentru copii să-și petreacă timpul navigând pe un CD-ROM ca să-și dea seama ce se poate face cu un astfel de suport și



Funcția Help **din** Encarta **arată cum este structurat ecranul de afișaj principal - este foarte diferit de pagina unei cărți. Pe CD-ROM sunt disponibile și alte explicații despre celelalte funcții ce pot fi accesate pornind de la acest ecran.**

prin ce se deosebește el de o carte obișnuită. CD-ROM-ul *Encarta* nu este destinat în primul rând copiilor și vă încurajează să explorați CD-ul prin care puteți vedea, la întâmplare, oricare dintre cele 26.000 de articole.

În cazul unui CD-ROM de referințe este, de asemenea, important să înțelegeți cum sunt structurate informațiile. Și totuși se pare că nu există un standard comun, iar diferitele discuri sunt de categorii diferite. Informațiile stocate pe CD-ul *Encarta* sunt organizate pe 9 zone de interes, fiecare fiind împărțită pe diverse capitole. Dacă știți unde să căutați, restrângerea căutării la o singură categorie poate fi mult mai eficientă.

Nu există o cale bună sau una greșită de a efectua căutări. Dacă găsiți exact informația pe care o căutați, atunci căutarea a fost încununată de succes. Dar unele metode sunt mai rapide decât altele și există câteva aspecte pe care e bine să le aveți în vedere pe traseu. Căutarea de informații se poate face în patru etape :

- Ce căutați?

Informații, O persoană, O poză, Un clip audio, Un videoclip, O dată?

- Cum veți începe căutarea?

Veți începe folosind indexul sau căutarea în funcție de cuvânt sau mențiunea într-un capitol sau categorie a enciclopediei?

- Ce veți face cu informațiile pe care le-ați găsit? Le veți tipări sau le veți copia în programul dumneavoastră de procesare a textelor?
- Cum veți evalua datele? Au fost prea multe, prea detaliate? Au fost cele dorite sau trebuie să căutați și alte informații?

Materie: Informatică

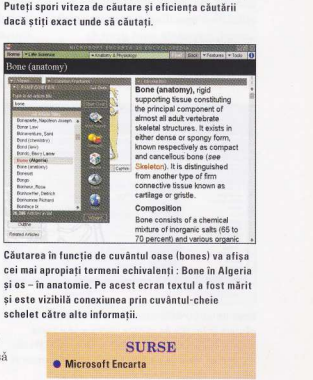
- **Alegeți informații și materiale potrivite, clasificați și pregătiți informațiile pentru a le procesa pe computer. Nu uitați să verificați corectitudinea lor.**

CE VĂ TREBUIE

Program:
Un CD-ROM de referință – Microsoft Encarta.

Componente hardware:
PC cu CD-ROM și o imprimantă.

Dacă, de exemplu, ați vrea să găsiți ceva despre oase și schelete pentru ora de biologie de la școală, cum ați începe? În *Encarta*, meniul *Find* conține „Pinpointer".



Informațiile din Encarta **sunt organizate în 9 domenii de interes, fiecare fiind împărțit în diverse categorii. Puteți spori viteza de căutare și eficiența căutării dacă știți exact unde să căutați.**

Căutarea în funcție de cuvântul oase (bones) va afișa cei mai apropiați termeni echivalenți : Bone în Algeria și os – în anatomie. Pe acest ecran textul a fost mărit și este vizibilă conexiunea prin cuvântul-cheie schelet către alte informații.

SURSE

- Microsoft Encarta

Afișajele de pe ecran vă vor oferi deseori o sinteză a conținutului, ca și alte articole înrudite. Aici puteți da un clic, de exemplu, pe „Cranii de adulți și cranii de copii" pentru a afla de ce nou-născuții au acea zonă moale în vârful capului – zonă cunoscută sub numele de moalele capului.

Introducând cuvântul „oase – bones" CD-ROM-ul vă poate da un semnal de avertizare pentru a indica faptul că acest cuvânt nu apare în nici un titlu de articol, dar există unii termeni echivalenți: Bone (oraș în Algeria) și bone (os) – anatomie.

Deocamdată stați bine, dar ce trebuie să faceți în continuare? Nu v-ar plăcea niște informații mai amănunțite despre craniul uman? Introducând „craniu" în *Pinpointer*, pe ecran va fi afișat un articol despre diverse tipuri de cranii. Funcția „Outline" (rezumat), care oferă subtitlurile cuprinsului, ca și „Articole înrudite" pot fi foarte utile. Desigur că în aceste articole este folosită, de obicei, terminologia științifică specifică domeniului, iar, uneori, cuvintele sunt greu de înțeles. Din nou *Encarta* vă oferă o mână de ajutor prin propriul său „dicționar" – pe care-l găsiți în *Tools*.

Majoritatea CD-ROM-urilor de referințe permit o căutare în funcție de cuvinte pentru a găsi toate locurile în care apare un anumit cuvânt sau expresie. Îngustarea zonei de căutare la o singură categorie va duce la un răspuns mai rapid și mai relevant.

Pe de altă parte, căutarea în funcție de cuvânt sau de o expresie populară ar putea să nu fie la fel de eficientă. Deci, care este termenul științific corect pentru rotulă? Căutarea cu *Pinpointer* nu scoate în evidență nici un articol semnificativ. Dar folosind puterea de calcul a PC-ului dumneavoastră, puteți căuta în orice articol pentru a detecta locurile în care apare acel cuvânt. Cu *Encarta* puteți folosi funcția *Word Search* și în doar câteva secunde vor fi afișate toate locurile unde apare cuvântul „rotulă". Vor apărea, astfel, trei articole dintre cele peste 26.000 – unul din capitolul „Științe sociale", unul din „Sporturi" și unul din „Științele naturii" – dar nici unul nu conține răspunsul căutat.

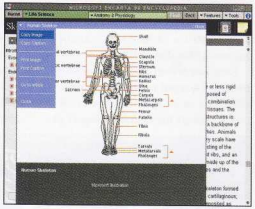
Oricum, doar pentru că nu l-am găsit până acum nu înseamnă că răspunsul corect nu există. Trebuie să regândim problema și să încercăm o nouă abordare. Acesta este momentul când PC-urile dau, uneori, o senzație de frustrare, dar tot acum este răsplătit timpul consumat cu navigarea. Exemplu: a existat de la început o conexiune către „scheletul uman" la prima căutare pentru „oase". Putem folosi o funcție „de rezervă" sau putem accesa direct *Pinpointer* pentru căutarea cuvântului „schelet". Extinzând schema rezultată iese în evidență și răspunsul nostru: „patella". Dicționarul CD-ROM-ului *Encarta* ar trebui, de asemenea, să ne ofere răspunsul.

Aceasta este, categoric, o schema utilă, care vă poate ajuta să rețineți cum sunt legate oasele între ele și cum se numesc. La *Encarta* putem folosi opțiunea *Notemark* – similară cu un semn de carte; astfel vom reveni mai târziu la acest articol fără să mai căutăm încă o dată. Îl putem, de asemenea, tipări sau copia și apoi transfera într-un procesor de texte pentru uz personal.

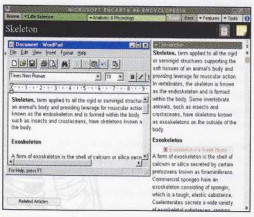
O modalitate bună pentru a vă îmbunătăți abilitățile de căutare este să vă creați singuri un test. Iată, în continuare, un exemplu de test bazat pe *Encarta*, cu care puteți începe.

CE PUTEȚI ÎNVĂȚA

- **Cum accesați informații într-o enciclopedie pe CD-ROM.**
- **Cum se pun întrebări pentru a obține răspunsuri mai eficient.**
- **Cum vă dezvoltați capacitatea de a prelucra informații.**



Folosind opțiunea Expand, pe ecran apare schema unui schelet, cu denumirile principalelor oase.



Puteți copia informații de pe CD-ROM într-un procesor de texte pentru prelucrare.

- Care este denumirea latină pentru șira spinării, omoplat, genunchi?
- Câte oase există în corp?
- De ce avem un schelet?
- Care este diferența între scheletul intern și cel extern?
- Cum se deosebește scheletul peștilor de cel uman?

Să studiem traficul...

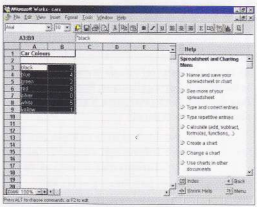
Cu ajutorul computerului, puteți afla mai multe despre traficul rutier și veți învăța să aplicați cunoștințele matematice în unele situații reale.

Materie: Matematică

- **Folosirea computerului și a aplicațiilor de computer – cum ar fi programele de calcul tabelar.**
- **Explorarea unui model dat folosind un număr de variabile și crearea de modele proprii în vederea detectării unor modele și relații de interdependență.**
- **Folosirea și aplicarea matematicii în practică și în viața reală.**
- **Accesarea și culegerea de date prin efectuarea unor studii cu scop precis.**
- **Folosirea echipamentelor și programelor informatice pentru organizarea, reorganizarea și analizarea ideilor și informațiilor.**

Se spune că un computer bun și un program bun de calcul tabelar oferă un mijloc excelent de aplicare a matematicii în absolut orice domeniu. Cifrele pot fi tastate rapid și relativ ușor, iar calculele sunt efectuate și afișate sub formă de grafice și tabele. Mai mult, se pot experimenta cu cifre idei mai abstracte, studiind rezolvarea problemelor și folosirea funcțiilor algebrice.

Un aspect cu adevărat valoros ține de abordarea de tipul „Ce-ar fi dacă...?" – abordare care presupune modificarea valorilor prin simpla apăsare a unei taste pentru a vedea efectul produs. În aceasta constă caracterul adaptabil al foilor de calcul.



Copiii mici se pot familiariza cu folosirea foilor de calcul pornind de la alcătuirea unei liste cu cele mai des întâlnite culori la mașini.

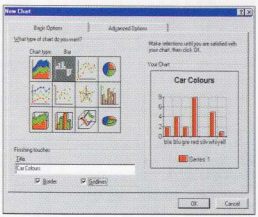
Un punct de plecare ar putea fi studierea traficului rutier – un exemplu de investigație pentru care folosirea unui program de calcul tabelar este profitabilă și care determină o întreagă gamă de explorări diverse: de la cele mai simple, la cele foarte sofisticate. Ca introducere, copiii mai mici ar putea cerceta traficul rutier care se desfășoară în apropierea casei lor sau în drum spre școală. Punctul de plecare ar putea fi o întrebare simplă, de genul: sunt cele mai multe mașini de culoare neagră? Sunt majoritatea șoferilor bărbați? Există mai multe autobuze sau mai multe camioane pe drumurile publice? Iată cum ați putea configura o foaie de calcul cu ajutorul programului *Microsoft Works* (care conține o mulțime de funcții de asistență pentru începători) sau cu o aplicație similară. Însă indiferent care este punctul de plecare, n-ar fi rău să vă gândiți dinainte la motivele care vă determină să culegeți informații. Ce anume încercați să aflați? Astfel veți hotări și titlurile (sau câmpurile) necesare și chiar felul de răspunsuri de care aveți nevoie. Ele pot fi cifre introduse sub formă de cifre, text sau în ambele variante – reprezentare alfanumerică.

De asemenea, este foarte important să vedeți ce anume se dorește a se realiza și cum se va realiza acest lucru de către eventualii utilizatori ai informațiilor, fie că este vorba despre copii sau despre adulți. Înțelegerea va fi mult simplificată, economisindu-se timp prețios.

O modalitate simplă de colectare a datelor este realizarea unei foi de culegere a datelor, astfel încât datele să fie gata înainte de introducerea lor pe computer. Pentru copiii mai mici, este utilă o foaie de pontaj pe care să deseneze un semn pentru fiecare mașină văzută.

O problemă pe care ar putea să o rezolve copiii este, de exemplu, dacă nu cumva există pe șosele mai multe autobuze decât camioane. În acest caz, datele trebuie să cuprindă informații despre tipurile de mijloace de transport existente. Indiferent de

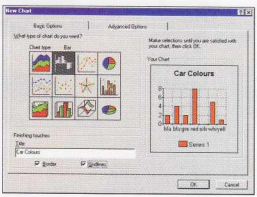
Culoarea mașinilor	Linii de pontare	Total
Negru	///	3
Albastru	//////	6
Verde	/	1
Roșu	//////////	9



Cu un clic pe iconul New Chart **(Diagramă nouă), veți afla ce tipuri de grafice aveți la dispoziție.**

SURSE

- **Microsoft Encarta**



Studierea traficului rutier este adesea folosită în școli pentru a-i familiariza pe cei mici cu folosirea bazelor de date și a foilor de calcul, dar și pentru a-i determina să pună întrebări și să discute rezultatele obținute.

rezultate, copiilor li se va cere să găsească argumente în favoarea acestor rezultate. De exemplu, de ce sunt mai multe autobuze?

În general, există patru etape de folosire a unei foi de calcul. Prima este întrebarea – trebuie aflat ceva, trebuie căutat un tipar sau trebuie verificată o ipoteză. Exemplu: este roșul culoarea cea mai des întâlnită la mașini? Care sunt cele mai des întâlnite tipuri de mașini? Care este relația dintre anul de fabricație al mașinii și numărul de kilometri parcurși? Există o relație între viteza maximă a unei mașini și dimensiunea motorului?

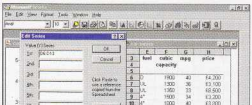
În al doilea rând, avem etapa care se referă la configurarea și folosirea foii de calcul, la culegerea informațiilor (după ce ați decis de ce categorie de date aveți nevoie), la introducerea datelor în foaia de calcul, precum și la realizarea diagramelor și a graficelor, analiza rezultatelor și căutarea de tipare și conexiuni.

Uneori, folosirea foilor de calcul se oprește aici, însă următoarele două etape sunt probabil și cele mai importante. Cea de-a treia constă în punerea unor întrebări în legătură cu rezultatele. Datele vor fi analizate și puse sub semnul întrebării, se vor face legături, se vor număra exemplele și se va merge mai departe cu întrebările.

Cea de-a patra etapă este interpretarea rezultatelor. Acum se va vedea dacă există suficiente date pentru a obține rezultate credibile, se va afla dacă sunt implicați și alți factori sau poate este nevoie de mai multe date ori chiar este necesară continuarea investigațiilor.
Analize mai complexe și mai sofisticate se pot concentra numai asupra mașinilor. Puteți culege informații despre mașinile de pe strada dumneavoastră sau dintr-o parcare (după ce ați cerut permisiunea). Notați pe o foaie de hârtie culoarea, forma și anul de fabricație menționat în foaia de înmatriculare; veți obține astfel câteva date. Pentru mai multe detalii puteți folosi și alte surse, cum ar fi garajele sau revistele auto. Repetăm: dacă știți ce căutați, ce tip de date doriți să culegeți și dacă v-ați gândit cum le veți administra, puteți include și parametri cum ar fi forma unei mașini, culoarea, anul de fabricație și modelul (berlină, break, sport), capacitatea motorului exprimată în centimetri cubi, kilometri pe oră, timpul necesar pentru parcurgerea a 60 de kilometri, kilometraj, preț și asigurare.

Cu cât ați adunat mai multe informații, cu atât rezultatele vor fi mai exacte. 15-20 de intrări – o intrare reprezintă informațiile despre o mașină – sunt probabil suficiente pentru ca un eșantion să fie util. Graficele care însoțesc informațiile se bazează numai pe un eșantion mic și fictiv, de aceea nu pot fi considerate ca fiind parametri caracteristici.

Iată un set de întrebări, mai simple și mai complexe, pe care le-ați putea pune. De exemplu, care este cea mai întâlnită culoare? Există vreo legătură între culoare și anul de fabricație al mașinii? Cum afectează acesta din urmă prețul?



Un studiu al cifrelor referitoare la mașini poate duce la investigații foarte sofisticate. Numărul de câmpuri (sau capetele de coloane) poate fi extins pentru a cuprinde mai multe detalii.

Se pot face și alte calcule pentru a obține informații suplimentare. Dacă ați înregistrat numărul de kilometri parcurși, puteți să calculați kilometrajul mediu. Mai puteți adăuga o coloană acolo unde kilometrajul este exprimat în funcție de anul fabricației. Este util să știți și care mașină și-a păstrat de-a lungul timpului cel mai bun raport calitate-preț.

Într-o altă coloană se poate calcula valoarea prețului actual ca procentaj din prețul inițial. Pentru și mai multă exactitate, se poate studia și ce s-ar întâmpla dacă s-ar lua în calcul rata inflației.

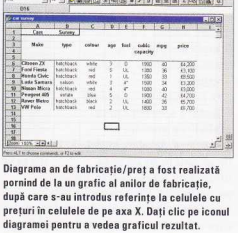


Diagrama an de fabricație/preț a fost realizată pornind de la un grafic al anilor de fabricație, după care s-au introdus referințe la celulele cu prețuri în celulele de pe axa X. Dați clic pe iconul diagramei pentru a vedea graficul rezultat.

CE PUTEȚI ÎNVĂȚA

- **Cum să culegeți și să introduceți date într-o foaie de calcul.**
- **Cum să căutați relații între elemente și cum să faceți conexiuni.**
- **Cum să interpretați și să prezentați informații pentru a răspunde la întrebări sau a testa o ipoteză.**

CE VĂ TREBUIE

Program:

Un program de calcul tabelar – cum ar fi Microsoft Works sau Excel.

Componente hardware:

Un computer și o imprimantă.

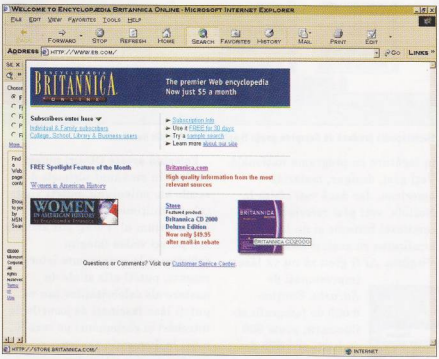
Atotștiutorii

Ați răsfoit vreodată o enciclopedie, încercând cu disperare să găsiți o informație? Vă trimite dintr-o parte în alta, de la un volum la altul, cărțile greoaie se înmulțesc pe biroul dumneavoastră și, la sfârșit, când ați dori să vă notați ceva, descoperiți că v-ați uitat stiloul în volumul M-N.

Niciodată nu a fost posibil ca oamenii să își potolească setea de cunoaștere într-un mod atât de captivant!

care l-ați putea citi, ați avea și sunete, și imagini, care să vă ajute să înțelegeți mai bine.

Nu este de mirare că enciclopediile pe CD-ROM câștigă



Enciclopedia Britannica **poate fi accesată on-line:** www.eb.com

Cât de simplu ar fi să introduceți un disc CD-ROM, să îi comandați computerului să caute imediat ceea ce doriți să aflați și să tipăriți totul prin simpla atingere a unui buton! Și imaginați-vă că, pe lângă textul pe

CE PUTEȚI ÎNVĂȚA

- **Cum să folosiți enciclopediile pe CD-ROM ca să obțineți informații suplimentare.**
- **Cum să folosiți diversele link-uri între programe.**
- **Cum să navigați pe Internet.**

teren în fața variantei tipărite, deoarece sunt și mai ieftine. Informațiile lor sunt mai actualizate decât cele oferite de varianta tipărită, mai ales în cazul în care aveți un modem și puteți accesa Internetul.

Majoritatea enciclopediilor actuale sunt conectate la un serviciu on-line. *Interactive Enyclopedia*, produsă de Compton, este conectată la pagini de pe Internet, inclusiv la pagina de Web a firmei Compton. *Microsoft Encarta* vă permite să vă conectați la site-ul Microsoft sau la Microsoft Network pentru a putea descărca actualizările lunare, care se vor integra perfect în materialul de pe CD-ROM.

În privința enciclopediilor britanice, atât *Hutchinson's*, cât și *Britannica* sunt disponibile pe Internet. Nu uitați, însă, de facturile telefonice!

Este esențial să nu uitați, atunci când consultați enciclopediile pe CD-ROM, că sunt destinate în special pieței americane, ceea ce înseamnă că toate intrările sunt private din punct de vedere american. Singurele excepții le constituie *Britannica*, *Hutchinson's* și, într-o anumită măsură, *Microsoft Encarta*.

Enciclopedia Britannica

Veți spune că toate enciclopediile sunt la fel, dacă ne gândim la ce se poate face cu oricare dintre ele. Nu este așa. Pentru că ele diferă prin gradul de acuitate al informațiilor și prin modul de abordare al acestora. Britannica este probabil cea mai bine documentată enciclopedie; aceasta conține articole greoaie, mult prea amănunțite și nepotrivite pentru lecturile de acasă. Ca să nu mai amintim că prețul său este aproape la fel de mare cât o vacanță cu familia la mare. Dar ea este disponibilă și on-line la adresa de Internet *www.eb.com* și poate fi accesată gratis de la această adresă.

Britannica.com este un centru de unde puteți accesa gratuit informații referitoare la diverse domenii actuale. Numai *Britannica.com* permite vizitatorilor săi să cerceteze cele mai vestite enciclopedii, să acceseze cele mai bine documentate cronici, precum și

bibliografiile corespunzătoare. *Britannica.com* include versiunea completă și modernizată a CD-ROM-ului *Enciclopedia Britannica* – cea mai veche și cea mai bine documentată enciclopedie în limba engleză. Ghidul către cele mai bune Web site-uri include mai mult de 125.000 de site-uri ce pot fi vizitate de la această adresă și puteți accesa paginile de text din aproximativ 100 de milioane de pagini de Web pentru a găsi mai multe informații. Baza de date cu cărți de referință este, de asemenea, disponibilă la adresa *Britannica.com* și puteți urmări un șir de link-uri astfel încât pornind de la aceste citate să ajungeți să puteți comanda on-line cărți de la Barnes&Noble. Toate aceste baze de date, inclusiv o colecție de sporturi, pot fi accesate la o singură căutare.

Magazinul virtual al site-ului *Britannica.com* vă pune la dispoziție o grămadă de produse de calitate, cum ar fi *Britannica CD 2000*, dar și alte produse din această gamă.

Microsoft Encarta

Regină a enciclopediilor pe CD-ROM este de departe *Microsoft Encarta*. Se bazează pe versiunea în 29 de volume editată de Funk și Wagnall, care nu este una dintre cele mai remarcabile enciclopedii tipărite, lucru dovedit de lipsa detaliilor în cazul unor intrări. Cu toate acestea, Microsoft dispune de o echipă care s-a dedicat actualizării și revizuirii permanente a lucrării, astfel încât *Encarta* a început să se dezvolte treptat.

Microsoft mai produce și ediții personalizate anumitor țări. Ediția din 2000 a fost îmbogățită cu informații specific britanice, iar unele dintre acestea au fost puse în legătură cu programa națională. Veți găsi, desigur, material american, dar dacă veți căuta la Norfolk, veți găsi referințe la comitatul britanic și nu la localitatea cu același nume din Virginia. Ar fi greu să nu vă lăsați impresionați de *Encarta*. Conține 8.000 de fotografii și ilustrații, peste 950 de hărți și 1.672 de clipuri audio și, lucru care nu trebuie uitat, actualizări lunare.

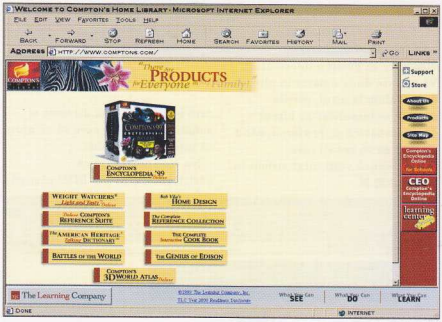
Encarta este o enciclopedie utilă tuturor.

Compton's Encyclopedia 2000 de Luxe

Această versiune a Enciclopediei *Compton* conține o varietate atât de mare de informații, încât orice utilizator se poate declara satisfăcut de această sursă de informații. Pachetul conține 3 CD-ROM-uri: *Compton's Enciclopedia 2000 de Luxe*, *Cyberpatroll* și *National Geographic*.

CE VĂ TREBUIE

Program:
Una dintre enciclopediile multimedia prezentate.
Componente hardware:
Un computer multimedia, eventual conectat la Internet.



Enciclopedia produsă de Compton poate fi achiziționată și din România.

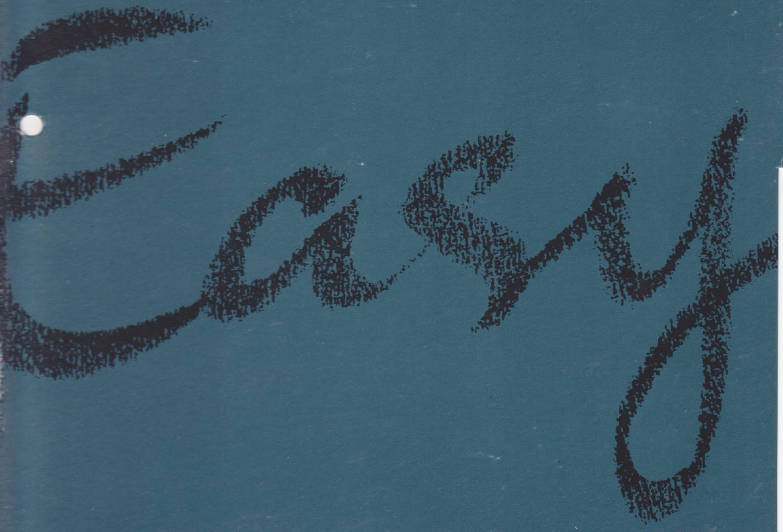
Folosind aceste CD-uri puteți explora în amănunt ultimele 4 secole ale mileniului, puteți vizita colegii multimedia sau Planetarium-ul. Puteți citi articole sau puteți vedea imagini referitoare la evenimente istorice recente, puteți afla zilele de naștere ale celebrităților sau vă puteți lăsa fascinați de jocurile de întrebări și răspunsuri pe care le aveți la dispoziție pentru verificarea cunoștințelor.

Retrospectiva asupra secolului 20 este o caracteristică disponibilă numai în versiunea DeLuxe. Dacă apăsați pe butonul *Special* din *Control Bar* și dacă optați pentru *20th Century Review*, veți explora ultimele sute de ani din punctul de vedere al evoluției științei, al evoluției politice a statelor și din punctul de vedere al artelor.

SURSE

- **Software: Compton's Enciclopedia 2000 de Luxe**
  Distribuitor: Monosit s.r.l.
  Telefon: 330 63 52, 330 23 75
  Fax: 330 63 51
  E-mail: monosit@com.pcnet.ro

Cum să...



Istoria vieții

Utilizați PC-ul pentru a învia istoria familiei.

Folosiți-vă calculatorul personal ca să creați un album de familie și să îi faceți pe copii să prindă gustul istoriei sociale. Istoria nu se referă numai la regi, regine, bătălii, date istorice, legi agricole și revoluția industrială, ci și la oameni. Oameni obișnuiți, așa cum este bunica. Istoria ei se referă la locurile prin care a fost, lucrurile pe care și le-a cumpărat, filmele pe care le-a văzut și îmbrăcămintea pe care a avut-o. Puteți utiliza calculatorul pentru a produce ceva de valoare și pentru a dobândi noi cunoștințe în acest domeniu.

La început faceți-i pe bunica sau pe bunicul să-și amintească o întâmplare din copilăria sau din tinerețea lor. Ar putea fi prima lor zi de muncă, amintirea preferată, ce făceau atunci când primii oameni au aterizat pe lună sau când Kennedy a fost împușcat. Dacă puteți, înregistrați povestea pe o casetă audio.

Ajunși acasă, transcrieți povestirea cu procesorul de texte. Puteți folosi mica aplicație WordPad care intră gratuit în programul Windows. Dar această aplicație este un procesor de texte simplu. Dacă puteți, utilizați un procesor de texte mai sofisticat care poate produce coloane de ziar și introduce imagini. Va fi mult mai distractiv. Un procesor de texte destul de puternic nu vă costă o avere.

După ce ați redactat povestirea puneți-i pe copii să-și scrie impresiile în legătură cu aceasta și să facă desene inspirate de poveștile din text. Dacă procesorul de texte permite, inserați în text, casete separate de text și puneți copiii să-și adauge observațiile folosind o mărime și un tip de literă diferite ca să se deosebească de restul textului.

Ați putea să faceți o fotografie a copiilor împreună cu bunicii. Poate aveți o fotografie a bunicului sau bunicii din vremea în care s-a petrecut întâmplarea. Aceste fotografii și desenele copiilor pot fi apoi scanate și inserate în text.

Dacă la serviciu nu aveți acces la un scanner, mergeți pe la magazine și probabil veți putea cumpăra ieftin unul de mână, alb-negru. Puteți încerca să copiați fotografiile la un Copy Center, care oferă servicii de scanare.

Odată ce ați scris povestirea și ați pus pozele la locul lor în pagină, tot ce trebuie să faceți este să adăugați câteva titluri și să alegeți modul în care albumul va fi tipărit. Rezultatul este un cadou foarte special pentru bunica pe care i-l puteți dărui de Paște sau de ziua ei.

Dacă puștilor le place acest exercițiu ați putea merge mai departe și să faceți o vizită la o bancă de imagini, pentru a găsi fotografii făcute în timpul copilăriei bunicii. Priviți câteva ziare sau cataloage de modă din acea perioadă – poate chiar din ziua în care a avut loc întâmplarea. Faceți câteva copii și adăugați-le în album pentru a-i da un aspect contemporan cu epoca respectivă. Vă puteți uita chiar și la reclamele din ziar, în special la cele pentru produse și magazine care acum nu mai există și puteți cere copiii ale lor.

Concentrându-vă atenția asupra vieții bunicii, asupra locului unde a locuit, privind magazinele care au existat odată și lucrurile care se vindeau pe atunci și, dacă vă place să aduceți la viață străzile vechi, puteți face pentru copii o corelare cu istoria. Albumul poate să ofere bunicii o imagine a oamenilor, locurilor și lucrurilor care vor face acea amintire cu mult mai prețioasă.

Acest gen de lucrare poate fi abordat la școala pentru a-i învăța pe copii să facă o arhivă a comunității locale. Familiile au o vastă colecție de materiale cu valoare istorică. Acea fotografie a bunicii s-ar putea să nu reprezinte un interes asupra persoanei ei în sine, dar poate ea se afla în fața unei clădiri demolate cu mult timp în urmă. Cine știe, colecția completă de amintiri și fotografii ar putea deveni o lucrare premiată pentru colecția istorică a școlii. Ar putea chiar să fie publicată.

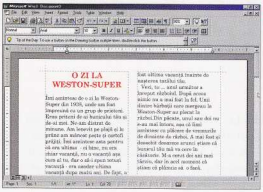
Cum să realizați un album de familie

Albumul de familie este ceva la care puteți începe să lucrați imediat. Dar frumusețea calculatorului constă în ușurința scrierii povestirii, în mutarea fragmentelor și în posibilitatea de continuă îmbunătățire a albumului pe măsură ce găsiți și alte informații.

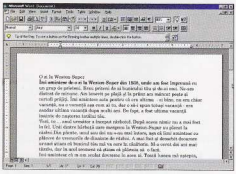
CE VĂ MAI TREBUIE

Program: Procesor de texte (MS Word)
Altele: Casetofon, acces la un scanner, materiale pentru desenat, fotografii vechi.

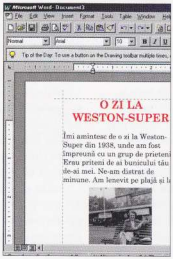
ETAPA 1 Vizitați-o pe bunica și ascultați-i povestea.



ETAPA 4 Pentru a schimba dimensiunea și poziția hârtiei, mergeți în meniul File, dați clic pe Page Setup și alegeți Paper Size. Alegeți, apoi dați clic pe butonul OK. Pentru a pune textul în coloane mergeți pe butonul Columns (coloane) și alegeți numărul de coloane pe care-l doriți.

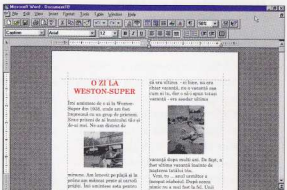


ETAPA 2 Scrieți povestea bunicii folosind procesorul de texte. Un procesor de texte simplu, cum ar fi Word pentru Windows vă este suficient. Trebuie să puteți importa imagini.



ETAPA 5 Adăugați o imagine dând clic pe meniul Insert. Selectați Frame care vă afișează pe ecran o casetă. O puteți redimensiona dacă dați clicuri pe colturile sale. Efectuați din nou clic pe Insert și alegeți Picture. Selectați imaginea pe care o doriți. S-ar putea să fie necesar să vă întoarceți la folderul unde ați salvat imaginea. Poza vă apare în casetă.

ETAPA 3 Încercați centrarea titlului prin selectarea textului și dați apoi clic pe butonul Center (centrare). Adăugați majuscule de mărime mare dacă dați clic pe butonul Size (dimensiune) de lângă numele fontului folosit. Apoi adăugați puțină culoare mergând în meniul Format și alegând Font și apoi Color.



ETAPA 6 Încă o poză și începem să ne dăm seama cam cum va arăta albumul până la urmă. După aceea mai puteți adăuga informații.

CE ESTE UN SCANNER?

Scanerele sunt ca și copiatoarele, doar ca în loc să copieze o imagine pe hârtie, scannerul o copiază pe hardul PC-ului dvs. Apoi puteți utiliza programe de grafică pentru a prelucra poza. Puteți mări o anume parte a ei sau puteți să îi aplicați un efect special.

Puteți cumpăra scanere alb-negru sau color. Scanerele sunt produse în trei variante. Un scanner de mână este cel mai ieftin. Un scanner alimentat cu hârtie apucă hârtia sau fotografia și o trage spre dispozitivul de scanare. Această metodă rezolvă o mare parte din problemele care apar în cazul scanerului de mână (probleme cauzate de tremuratul mâinii sau de suprafața denivelată de scanare).

Necazul este că nu veți putea scana un montaj de fotografii și nu puteți să legați ilustrațiile cu textul. Al treilea tip de scaner este cel plan care arată exact ca un copiator.

Scanerele plane sunt cele mai scumpe, dar chiar și în cazul lor, prețurile tind să scadă.

Grădinarul iscusit

Visați la o grădină luxuriantă...

Dacă cel mai verde lucru care vă caracterizează este invidia cu care vă uitați la grădinile altora, atunci PC-ul vă poate ajuta. Poate să vă tundă iarba, dar vă poate ajuta și altfel, spre exemplu cu aranjamentul floral.

Când priviți o grădină superbă, trebuie să vă imaginați că nu arată astfel deoarece plante, tufișuri, legume și fructe și flori au fost plantate de-a valma, ci se datorează faptului că plantele au fost aranjate cu o mare grijă și iscusință. Puteți fi siguri că cea mai atrăgătoare grădină este cea gândită cel mai bine.

Primele grădini au apărut în Egiptul antic. Ele erau împrejmuite pentru a ține animalele la distanță și erau extrem de riguroase. Această rigurozitate era dictată de canalele încrucișate de irigații. Aspectul organizat a fost adoptat de perși, indieni greci și romani. Multe țări au adoptat acest model. Excepție a făcut Japonia, care și-a creat un model propriu de aranjament de grădină. Și ne gândim la minunatele ikebana, dar și la plantele exotice care în alte părți ale lumii nici nu erau cunoscute.

Schimbarea a venit din Anglia secolului al XVIII-lea. Diverse grupuri de artiști ca peisagiștii și scriitorii s-au gândit că grădinile riguroase sunt prea artificiale. Ei s-au orientat către aspectul aparent sălbatic, unde liniile nu sunt drepte, iar plantele, tufișurile, ierburile și fructele cresc împreună, nu în parcele separate. Aceasta a dus la o nouă mișcare, numită școala peisagistă. Inițiatorul acestei mișcări a fost William Kent. El a fost urmat de Capability Brown și Humphrey Repton. Ei au creat parcuri naturale pe terenurile întinse. Nu mai exista noțiunea de grădină mică. Epoca victoriană a produs însă marea schimbare. Revoluția industrială i-a obligat pe oameni să se mute de la sate la orașe. În orașe nu existau grădini, și, din a doua jumătate a secolului al XIX-lea, clasa mijlocie a început să se mute de la orașe către suburbii. Ei au găsit acolo grădini, și așa interesul pentru grădinărit a crescut. John și Jane London au scos o revistă de grădinărit pentru periferii – „Revista grădinarului". Aceasta a apărut prima dată în 1826. Dar grădina britanică, așa cum o știm astăzi, îi datorează cel mai mult lui William Robinson (1838-1935), fondatorul revistei „Grădina" și autorul cărții „Grădina de flori englezească" (1883).

Micile grădini din suburbii, pe care astăzi le admirăm cu jind cei mai mulți dintre noi, își datorează aspectul designului atent de care au beneficiat. Dacă doriți o grădină pentru care să vă invidieze alții, trebuie să vă gândiți bine la design.

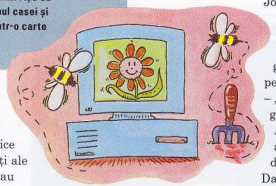
Programul BBC Gardener's World – *3D Garden Designer 2* rulează în vechiul sistem de operare DOS, și este, din păcate, greoi pentru utilizatorii de Windows. Are ca funcții rotația tridimensională și posibilitatea de a pătrunde în interior, astfel că veți vedea cum va arăta grădina chiar înainte ca ea să existe cu adevărat. Are, de asemenea, elemente tridimensionale care pot fi redimensionate, cum ar fi case și arcade. Are o bază largă de date cu plante, tufișuri și copaci, acoperind 800 dintre cele mai populare tipuri de grădină, și include peste 200 de culori.

BBC Gardener's World 3D Garden Designer 2

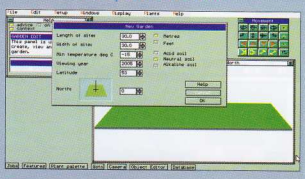
DE CE AVEȚI NEVOIE

Program: Program de amenajare a grădinii

Altele: O ruletă, un compas și un tester de aciditate. Cel mai important este să aveți o idee despre cum doriți să arate grădina dvs. Țineți cont că o grădină de munte arată bine lângă o cabană, dar este ușor ridicolă în fața unei vile de la marginea orașului. Așa că analizați-vă tipul casei și inspirați-vă dintr-o carte sau revistă cu ilustrații.

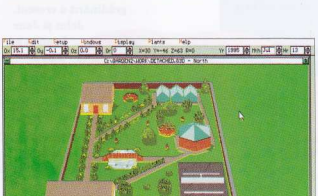


PROIECTAȚI O GRĂDINĂ SPLENDIDĂ

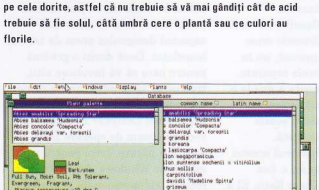


Pasul 1: Mai întâi trebuie să-i descrieți programului grădina pe care o doriți. Va trebui să știți forma grădinii, întinderea, detalii minime de temperatură, direcția spre care e îndreptată, umiditatea și aciditatea solului. Apăsați pe File din meniu. Din meniul care apare alegeți New Garden. Apare o căsuță de dialog în care introduceți toate detaliile.

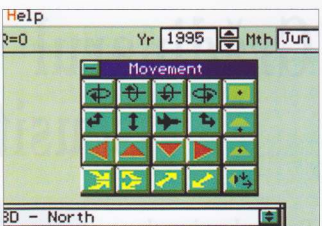
Pasul 2: După ce ați introdus toate informațiile cerute, este momentul să plasați toate elementele fixe, precum casa, gardurile, aleile, piscina, iazul, pârtiile și așa mai departe. Pentru aceasta lansați Windows și apoi deschideți Object Editor. Acesta vă va permite plasarea obiectelor la scara dorită. Este ușor să proiectați obiectele la dimensiunea dorită și există o gamă foarte largă de culori pentru a face ca totul să fie cât mai aproape de grădina visată.



Pasul 3: Acum alegeți copacii, tufișurile și florile. Puteți folosi baza de date cu plante. Ea include toate elementele potrivite cu informațiile de care am pomenit anterior. Aici trebuie să introduceți informații care limitează tipurile de plante, lăsându-le doar pe cele dorite, astfel că nu trebuie să vă mai gândiți cât de acid trebuie să fie solul, câtă umbră cere o plantă sau ce culori au florile.



Pasul 4: Gama de plante conține o listă a tuturor plantelor potrivite grădinii dvs. conform informațiilor specificate la început. Datele despre fiecare element au un desen și o diagramă de sezon care arată ciclul de înflorire al plantei și când își pierde frunzele. Așezați plantele în pozițiile în care v-ați gândit că ar arăta bine și apoi mutați-le până când amenajarea devine așa cum ați visat-o.



Pasul 5: Folosind Movement puteți vedea grădina din diferite direcții și puteți chiar să vă plimbați prin ea.

Pasul 6: Puteți să vă vedeți grădina din lateral, din interior sau de deasupra apăsând doar pe iconurile din meniul Movement.

Pasul 7: Puteți chiar să vedeți cum va arăta grădina în viitor. Oare cum va arăta grădina anul viitor, peste 2 ani sau chiar peste 20 de ani? Cum vor fi pomii, cum vor fi florile?

Să scriem etichete

Aveți de trimis o mulțime de scrisori? Ușurați-vă viața cu calculatorul!

Dacă vă aflați în fruntea unui club sau a unei asociații și trebuie să le trimiteți membrilor anunțuri prin poștă, printarea adreselor pe o rolă de etichete ar putea să fie o mană cerească. În cazul de față, am folosit programul Microsoft Word. Procedura este similară pentru toate programele de procesare a textelor care oferă ceea ce se numește o facilitate de compunere a mesajelor poștale.

Atunci când trimiteți o scrisoare-tip la un număr mai mare de oameni, înseamnă că trebuie să scrieți textul doar o singură dată. Folosind o listă de nume și adrese, programul de compunere a mesajelor poștale va insera fiecare nume și adresă în poziția corectă. Apoi, va tipări scrisoarea și va continua cu următorul nume și următoarea adresă. Puteți folosi utilitarul de compunere a mesajelor poștale pentru a introduce informații personalizate în fiecare scrisoare prin simpla adăugare a unor noi date la cele pe care le aveți deja.

Cu ajutorul programului *Microsoft Word*, puteți tipări o singură etichetă pentru un singur destinatar, ori mai multe etichete pentru scrisori adresate unei singure persoane sau mai multe etichete pentru scrisori adresate mai multor persoane. Dați clic pe meniul *Tools* (Instrumente), apoi pe comanda *Envelopes and Labels* (Plicuri și Etichete). Dați clic pe butonul *Labels* în caseta care apare și selectați opțiunile dorite.

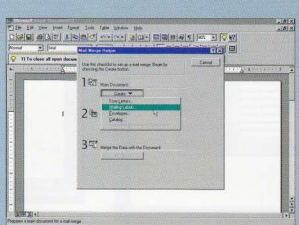
Dacă doriți să schimbați adresa, evidențiați-o ținând degetul apăsat pe butonul stâng al mouse-ului în timp ce îl deplasați deasupra textului. Dați clic pe butonul din dreapta al mouse-ului și programul va afișa o casetă. Dați clic pe comenzile *Font* sau *Paragraph* și efectuați modificările dorite.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

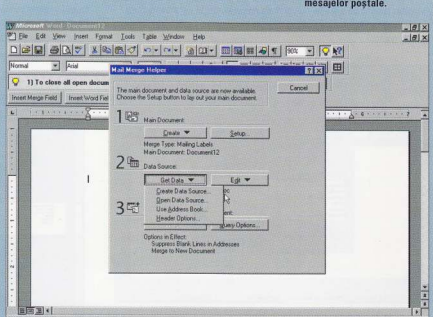
Programe: Un procesor de texte cu facilitate de compunere a mesajelor poștale
Componente: Imprimantă, benzi de etichete

Cum tipărim etichetele cu adrese

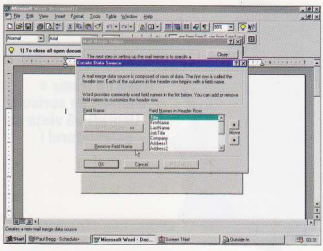
Este destul de greu să produceți etichete pentru scrisori adresate mai multor persoane. Nu însă și cu programele software care vă stau azi la dispoziție. Pentru a tipări etichete pornind de la o listă de adrese, trebuie să respectați următorii pași:



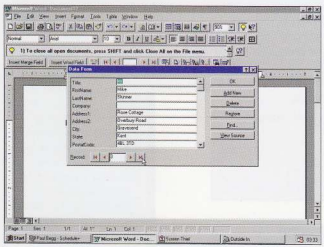
Pasul 1. Dați clic pe iconul New (Document nou) (primul icon din bara cu iconuri, cel care arată ca o coală albă de hârtie). În bara de meniuri, dați clic pe Tools (Instrumente), apoi pe Mail Merge (Compunere de mesaje poștale) din meniul derulant. Dați clic pe Create (Creare), apoi Mailing Labels (Etichete poștale) și, în final, Active Window (Fereastră Activă). Aceasta transformă noul document în principalul document al utilitarului de compunere a mesajelor poștale.



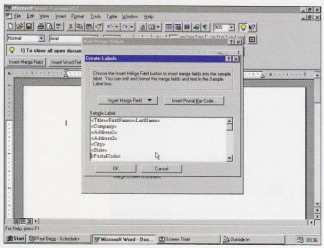
Pasul 2. Dați clic pe Get Data (Obținerea datelor). Va trebui fie să creați o nouă listă de nume, fie să folosiți baza de adrese pe care o aveți deja.



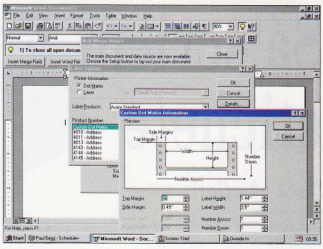
Pasul 3. Pentru a crea o nouă listă de nume şi adrese în Word, daţi clic pe Create Data Source (Creare sursă de date). Veţi vedea o casetă care conţine o listă cu denumiri Fields (Câmpuri), cum ar fi Nume, Prenume, Adresă şi aşa mai departe. Alegeţi-le, pur şi simplu, pe cele care pe care doriţi să apară pe etichete, şi ştergeţi toate câmpurile de care nu aveţi nevoie. Aveţi şi opţiunea de a adăuga noi câmpuri. Când aţi terminat, daţi clic pe OK pentru a salva informaţiile. Va apare o casetă de dialog. Daţi clic pe butonul Edit data Source (Editare sursă de date).



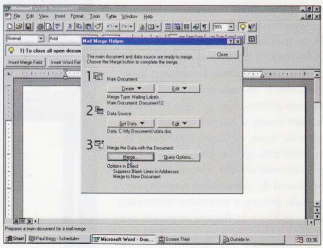
Pasul 4. Se va deschide o casetă de dialog, în care trebuie să tastaţi detaliile legate de adresa fiecărui destinatar. După ce aţi introdus toate informaţiile, vă puteţi întoarce la documentul principal, dând clic pe OK.



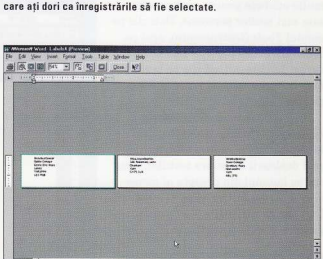
Pasul 5. După ce aţi creat sau aţi specificat sursa de date, daţi clic pe Set up Main Document (Configurarea documentului principal). Această comandă va determina afişarea unei casete de dialog, numită Label Options (Opţiuni pentru etichete), în care veţi indica detaliile care doriţi să apară pe etichete.



Pasul 6. Nu mai trebuie decât să alegeţi tipul de etichetă pe care veţi tipări rezultatul. Vi se oferă o listă de tipuri de etichete. Selectaţi-l pe cel dorit sau, în cazul în care folosiţi o dimensiune care nu apare în lista respectivă, alegeţi comanda Custom (Personalizare). În final, verificaţi dacă aţi selectat imprimanta.



Etapa 7. Daţi clic pe Merge (Compunere) din caseta de dialog Mail Merge Helper. Va fi afişată o casetă de dialog Merge To (Compunere cu). Dacă daţi clic pe săgeată, puteţi alege între variantele: compunerea cu un alt document şi compunerea cu imprimanta. Dacă doriţi, puteţi tipări etichete numai pentru anumiţi destinatari. Daţi clic pe Query Options (Opţiuni de interogare) şi specificaţi modul în care aţi dori ca înregistrările să fie selectate.



Etapa 8. Hocus pocus! Iată etichetele!

Aparatul de fotografiat nu minte niciodată?

Cu calculatorul puteți restaura acele prețioase poze vechi de familie.

Computerul poate face ca cele mai vechi poze să pară ca făcute ieri.

Există o veche maximă care spune că aparatul de fotografiat nu minte niciodată. Ei bine, el poate minți. În plus, cu un PC și un program potrivit, aparatul poate minți așa cum nu v-ați imaginat niciodată.

Este foarte simplu să vă minunați de miracolele pe care le poate face retușarea pozelor. Această operație este deseori explicată cu minuțiozitate în revistele de specialitate. Dar faceți o mică pauză și întrebați-vă dacă veți avea vreodată un motiv serios pentru a retuşa singuri o poză. Ei bine, motive se găsesc.

Unul dintre ele ar fi restaurarea unei neprețuite poze de familie. Negativele dispar. Aveți, probabil, o mulțime de poze de familie de neînlocuit deoarece negativele nu mai există. Dacă pozele se strică – adio! Dar cu ajutorul unui PC este posibilă restaurarea unei poze deteriorate. Cea mai simplă operație este ștergerea unei lacrimi, dar puteți să eliminați și pete de apă. Singura problemă este ce puteți face cu o fotografie veche după ce ați readus-o la gloria de odinioară? Până la urmă, este o imagine pe hard disc-ul computerului dvs. Puteți să o tipăriți, dar chiar și având o imprimantă cu laser, poza va arăta doar un pic mai bine decât originalul deteriorat.

Este bine că puteți copia toate pozele de familie pe disc și chiar pe un CD Photo, care reprezintă un mod de a păstra pozele. Aceasta se poate face la firme specializate care au echipamente de scriere a CD-urilor. Veți obține atunci o poză afișată pe ecranul computerului în loc de a instala retroproiectorul familiei și un ecran. Și mai puteți face tot felul de lucruri utile precum apropierea pentru un prim-plan a unui element interesant.

În afară de restaurarea pozelor vechi, există și o altă utilizare a programului de retușare: genealogia – care a devenit tot mai răspândită.

Genealogia este unul dintre hobby-urile cele mai populare în Marea Britanie și SUA. Unul dintre cele mai incitante posibilități ale programului de genealogie modernă este caracteristica care vă permite să incorporați poze și chiar filmulețe video.

Genealogia nu este doar o chestiune de colecționare a numelor și a datelor. În multe cazuri, puteți descoperi o mulțime de informații despre un strămoș, în special dacă a fost o persoană publică ca, de exemplu, un doctor sau avocat, sau dacă a fost polițist sau ofițer în armată. Nu numai că despre astfel de persoane există tot felul de date la îndemână, dar deseori aceștia au fost dați la ziar, așa că puteți descoperi articole și reportaje cu și despre ei. Cu un mic efort, puteți alcătui o mică biografie a unor strămoși. Acest lucru este valabil în special pentru cei mai apropiați de vremurile noastre, și care se mai află în memoria celor mai bătrâni membri ai familiei.

Este nemaipomenit să puteți incorpora o fotografie în aceste biografii. Dar problema care o ridică aceste poze, în afară de riscul de a fi deteriorate, este că multe

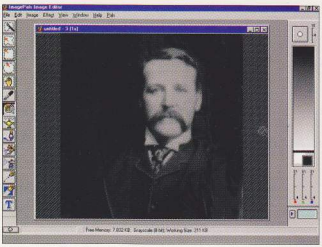
sunt poze de grup – fotografii în care ruda se află într-un grup de familie sau de prieteni. Motivul îl constituia prețul. În majoritatea cazurilor un aparat fotografic sau un fotograf erau închiriați doar la ocazii deosebite, cum ar fi nunțile. Probabil că nu veți dori să inserați o poză de grup deoarece lumea n-ar ști cine este ruda dumneavoastră. Dar puteți decupa imaginea rudei dvs. de acolo. Exact ce vom face în continuare. Vom scana o poză de grup în computer, apoi vom decupa poza unchiului Ghiță și vom folosi câteva instrumente de prelucrare a imaginilor pentru a curăța poza și de a transforma fotografia de grup într-un veritabil portret.

CE VĂ TREBUIE

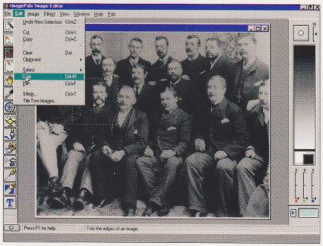
Aparatură: Scanner; sau puteți scana la un centru specializat poza și puteți să o stocați pe dischetă.

Program: Program de prelucrare a imaginilor și bază de date genealogică care poate incorpora poze.

Pasul 1: Dorim un portret al unchiului Ghiță, dar singura poză pe care o avem este o fotografie de grup din anul 1889. Dacă inserăm întreaga poză, unchiul Ghiță va fi prea mic pentru a putea fi văzut. Și, oricum, nimeni în afară de dvs. n-ar ști cine din grup este unchiul Ghiță. Este clar că nu dorim inserarea întregii poze în programul genealogic.



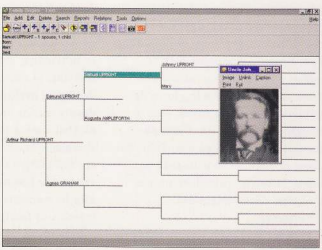
Pasul 4: Ideal ar fi să scăpăm de detaliile din planul doi cum ar fi vesta celui din spate și umărul sau reverul sacoului rudei de lângă unchi. Aceasta se face cu instrumentele Airbrush și Clone. Ultima este utilă mai ales deoarece vă permite să selectați o zonă a fotografiei și să o copiați în altă parte. Putem folosi o parte a fundalului negru din stânga pentru a colora bărbatul din dreapta.



Pasul 2: Folosind instrumentul Rectangle (Dreptunghi), desenați un dreptunghi în jurul imaginii unchiului Ghiță și alegeți Crop din meniul Edit.

Pasul 5: Iată un portret al unchiului Ghiță. A durat doar jumătate de oră pentru a-l face, inclusiv timpul necesar corectării greșelilor.

Pasul 3: Acesta selectează imaginea astfel încât toate celelalte personaje dispar. Folosind unealta Zoom (Lupa) apăsați pe poză și măriți-o.



Pasul 6: Unchiul Gheorghe Popescu plasat în arborele genealogic. Acum puteți tipări poza; eventual, puteți să o includeți într-un frumos arbore genealogic ca dar de Crăciun sau pentru ziua de naștere a unor rude mai vârstnice. Desigur, fără ajutorul computerului n-ați fi putut strânge atâtea informații despre familie.

Ordine, vreau să văd ordine!

O simplă bază de date vă ajută să vă descurcați chiar și prin cele mai ample colecții.

Dacă aveți un video recorder (VCR), o bază de date o să vă ajute în mod sigur să faceți ordine în colecția de casete video. Această bază de date poate fi adaptată oricărui alt tip de colecție: de casete audio, cărți sau reviste.

În decursul timpului prețul casetelor video a scăzut, iar lungimea benzii de înregistrare a crescut. Astăzi, casetele video sunt foarte ieftine.

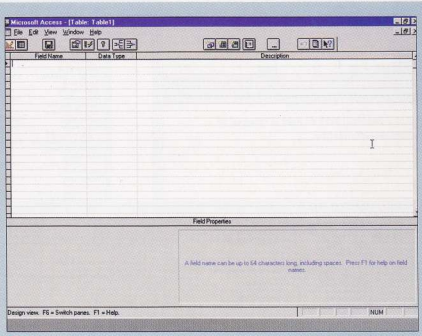
Mai mult, cu un video recorder cu dublă viteză, puteți dubla capacitatea unei casete de la patru la opt ore.

Astfel, dacă ați cumpărat în fiecare lună un pachet de patru casete de câte patru ore fiecare, înseamnă că aveți cam 384 ore de programe video pe an. Înseamnă cam 48 de casete. Imaginați-vă ce s-ar fi întâmplat dacă ați fi cumpărat câte patru casete pe săptămână. Ați fi avut 208 casete cu 1.664 ore de program. Este o cifră exagerată, dar chiar căutarea unui segment anume de film pe numai patru casete poate dura mai mult decât vă imaginați. Iată de ce ar fi o idee bună să vă creați o bază de date pentru emisiunile video înregistrate.

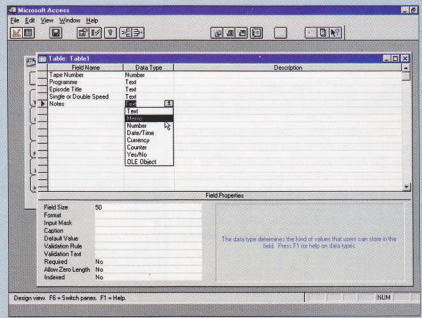
Noi am folosit programul *Microsoft Access*, însă e bună orice bază de date. Am încercat să nu complicăm lucrurile. De obicei, oamenii vor doar să localizeze caseta, astfel încât ne-am gândit că ar fi bine să nu includem informații despre actori, regizori sau anul de lansare. Totuși, am inclus o coloană cu informații referitoare la episoadele serialelor de televiziune.

DE CE AVEȚI NEVOIE

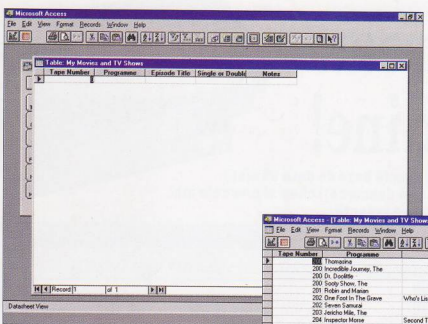
Program: Un program de baze de date: Microsoft Access, de exemplu.



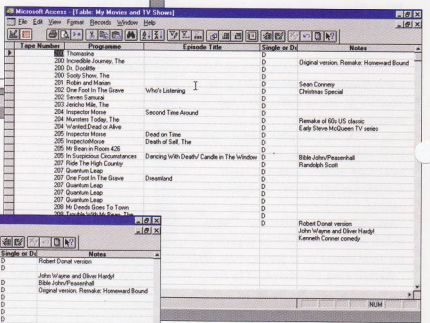
Pasul 1. Aceasta este o bază de date simplă care vă ajută să regăsiți filme din colecția dvs. de casete video. De asemenea, baza de date vă va permite să adunați la un loc programele TV favorite și să verificați dacă vă lipsește vreun episod. Vom începe crearea bazei de date prin introducerea titlurilor pentru fiecare coloană.



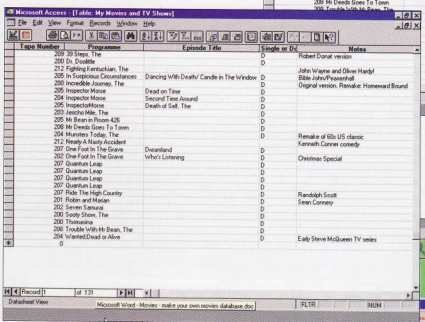
Pasul 2. Am inclus și o coloană de observații pentru situațiile în care filmul sau programul pe care doriți să îl înregistrați se remarcă prin ceva deosebit. Poate fi vorba despre primul episod, despre episodul pilot, despre ultimul episod, despre o versiune integrală sau despre versiunea montată inițial de regizor.



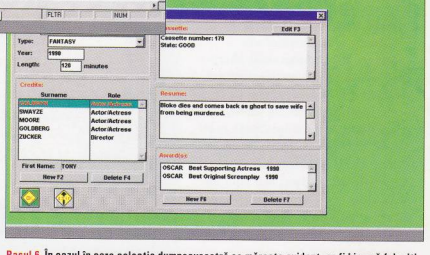
Pasul 3. Denumiți baza de date și începeți să introduceți informațiile.



Pasul 4. O clasificare simplă a titlurilor. Acestea sunt aranjate în ordinea de cumpărare a casetelor și arată conținutul fiecărei casete. Colecția poate fi clasificată și în ordinea alfabetică a titlurilor.



Pasul 5. Stocarea în ordine alfabetică ne permite să știm câte episoade din "Doctor Frasier" avem și câte lipsesc. Dar este imposibil să găsim episodul din "Quantum Leap" în care Sam l-a jucat pe Don Quijote. Observați că am adăugat câteva detalii despre vedetele din filmul respectiv. Dacă introduceți numele unui actor foarte cunoscut care a jucat în mai multe filme, veți localiza rapid toate aceste pelicule.



Pasul 6. În cazul în care colecția dumneavoastră se mărește evident, ar fi bine să folosiți un program specializat în crearea bazelor de date ca Video Library. Acesta vă dă libertatea să inserați tot felul de detalii și să căutați un film anume folosind criterii specifice cum ar fi tematica filmului, actorii, anul lansării și, poate, durata lui.

SURSE

- Video Library
- Microsoft Acces

Însufleţiţi petrecerea

PC-ul vă ajută să organizaţi o petrecere de neuitat.

Organizarea unei petreceri pentru ziua de naştere a copilului dumneavoastră poate fi istovitoare. Ce feluri de mâncare trebuie să serviţi? Ce jocuri sunt pe placul copilului şi al colegilor lui? Şi ce faceţi cu băieţelul plângăcios? Credeţi că este suficient de stresantă numai organizarea unei petreceri. Nu mai vreţi să vă gândiţi cum vă poate fi de ajutor un PC. Ei bine, greşiţi! Veţi descoperi că PC-ul vă poate ajuta, transformând această zi într-una de neuitat atât pentru dumneavoastră cât şi pentru copii.

O să fiţi surprinşi să constataţi cât de util poate fi PC-ul. Este imposibil să pomenim aici toate modurile în care vă poate ajuta, dar vă vom da câteva idei. Puteţi contribui şi dumneavoastră cu cele proprii.

Dacă aveţi o imprimantă – mai ales una color – puteţi face tot soiul de mărunţişuri pentru petrecere. Cu Microsoft Word sau MS Works puteţi face invitaţiile şi lista de oaspeţi. Dacă aveţi un program DTP ca Microsoft Publisher, va fi şi mai uşor pentru că puteţi realiza invitaţii care se împăturesc ca o felicitare. E simplu.

SURSE

- **Microsoft Publisher**

Când este vorba de realizarea obiectelor pentru copii, în special pentru petrecerile lor, coloritul şi strălucirea sunt foarte importante. Nu fiţi trişti dacă nu aveţi o imprimantă color – puteţi folosi hârtie colorată sau puteţi tipări totul alb-negru, rugându-i pe copii să le coloreze.

De fapt, ce vă trebuie pentru o petrecere? Există multe lucruri pe care le puteţi face să devină foarte atrăgătoare şi veţi afla că nu se rezumă totul numai la a sta în faţa unui computer cu jocuri.

În afară de invitaţii, puteţi face bileţele cu locuri astfel ca fiecare să ştie unde va sta sau puteţi crea o pancartă multicoloră cu „La mulţi ani!". Nu vă gândiţi că vă trebuie foi de hârtie foarte mari deoarece puteţi tipări pe bucăţi. Programele ca Microsoft Publisher au funcţii speciale care tipăresc semne de tăiere pentru bucăţi. Prin tăiere şi lipire, aceste bucăţi vor forma o pancartă mare.

Un proiect mai puţin obişnuit care va da o notă personală şi va oferi oaspeţilor o amintire pentru acasă, este realizarea unor platouri speciale pentru masă. Puteţi crea câte un platou pentru fiecare musafir sau puteţi folosi acelaşi model pentru toţi. Noi ne-am gândit să punem fragmente de glume pe fiecare platou. Puteţi scrie ghicitori şi puteţi plasa răspunsurile pe alte platouri ca să vă asiguraţi că oaspeţii vor discuta între ei. Desigur, folosirea unor platouri de hârtie la o petrecere cu copii poate fi neinspirată dacă se varsă pe ele îngheţată, sucuri sau dulceaţă. Din fericire, vă puteţi asigura că la sfârşitul petrecerii nu o să aveţi o masă plină cu hârtii încleiate. Aceasta deoarece platourile tipărite se pot plastifia la orice birou sau magazin de birotică. Astfel platourile vor putea fi spălate şi vor arăta ca noi.

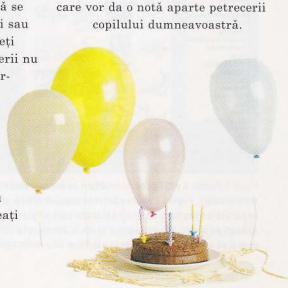
Dar ce se întâmplă dacă nu aveţi talent artistic? Cum creaţi poze şi desene colorate, strălucitoare? Nu vă faceţi griji! Dacă aveţi un scanner, puteţi adăuga pozele copiilor pe platouri sau invitaţii. Chiar dacă nu aveţi scanner există mai multe feluri de a însufleţi obiectele. Cele mai multe programe DTP au o colecţie de imagini din care puteţi alege şi introduce una în proiectul dumneavoastră. Puteţi să le schimbaţi dimensiunile ca să le aduceţi la mărimea dorită. Printre pozele artistice, puteţi pune şi poze cu animale, oameni, cadouri sau orice altceva fără să vă faceţi griji că nu aveţi talent la desen. Tot ce am folosit în crearea platourilor este inclus în Microsoft Publisher.

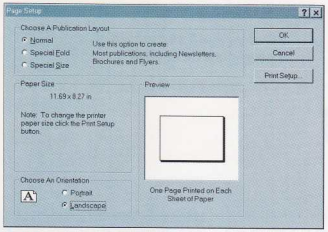
Aşa cum aţi văzut din exemplul nostru, PC-ul este uşor de folosit pentru crearea unor platouri, invitaţii sau pancarte. Cu puţină muncă, o să adăugaţi mici detalii care vor da o notă aparte petrecerii copilului dumneavoastră.

DE CE AVEŢI NEVOIE

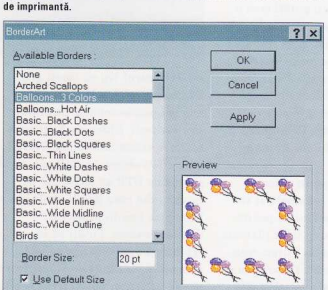
Program : un program de tipărire – Microsoft Publisher.

Echipamente : o imprimantă color; dacă nu aveţi una color, puteţi să tipăriţi alb-negru şi să coloraţi imaginile. Puteţi apela la un birou specializat pentru plastifierea platourilor.

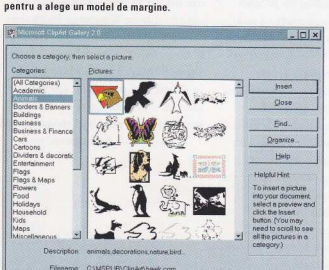




Pasul 1 **Trebuie să setaţi formatul paginii în programul MS Publisher pe Landscape. Apăsaţi pe meniul** File **şi alegeţi** Page Setup. **Apare un ecran ca cel de mai sus. Apăsaţi apoi pe** Landscape **pentru a schimba aşezarea paginii. Asiguraţi-vă că dimensiunea hârtiei este acceptată de imprimantă.**



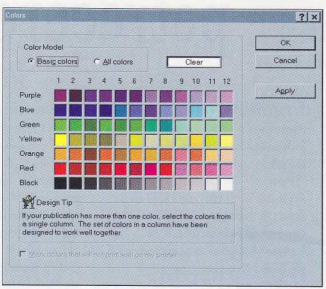
Pasul 2 **Pentru a adăuga paginii o margine colorată, apăsaţi pe casetă şi trageţi de marginile sale până acoperiţi zona pe care doriţi să o marcaţi. Acum deschideţi meniul** Format **şi selectaţi** Border Act **pentru a alege un model de margine.**



Pasul 3 **Pentru a adăuga poze artistice pe pagină, alegeţi** Clip Art **din meniul** Insert. **Pentru a uşura căutarea imaginii dorite, pozele au fost împărţite pe secţiuni. Când aţi găsit una care vă place, selectaţi-o şi apăsaţi pe** Insert. **Când imaginea apare în documentul dumneavoastră, puteţi să o poziţionaţi oriunde în pagină şi să o redimensionaţi.**

Cum se realizează platourile pentru petrecere?

Puteţi folosi orice program DTP. Noi am folosit ca exemplu MS Publisher. Obiectul pe care l-am creat este un platou de hârtie. Nu vă trebuie neapărat o imprimantă color, deoarece puteţi tipări pe alb-negru şi puteţi să-i rugaţi pe copii să vă ajute să le coloraţi.



Pasul 4 **Deasupra imaginilor puteţi insera un text. Dacă doriţi să vedeţi imaginea din spatele textului, asiguraţi-vă că are un fundal fără culoare. Selectaţi textul, deschideţi meniul** Format **şi alegeţi** Fill Color. **Selectaţi** Clear.

Pasul 5 **Am adăugat câteva bancuri imaginii cu steluţe. Puteţi desena steluţe dacă apăsaţi pe** Shape. **Alegeţi-o pe cea preferată şi măriţi-o până la dimensiunea dorită.**

Pasul 6 **Gata! Iată ce aţi obţinut într-un timp foarte scurt. Acum mai trebuie să o tipăriţi şi să o plastifiaţi la un birou specializat.**

Evaluarea costurilor

Cum folosiți calculatorul pentru a fi mereu cu un pas înaintea inspectorilor financiari

Telefoanele mobile și mașinile de serviciu sunt două dintre cele mai noi avantaje sociale ale vieții moderne. Dacă lucrați într-o companie care manifestă interes pentru angajații săi, atunci veți beneficia de unul din avantajele de mai sus. În cazul telefonului mobil, este posibil să aveți norocul ca patronul să vă plătească factura.

Desigur, nu se întâmplă des să primiți avantaje gratuit. Dacă vi se oferă un echipament pentru a fi folosit în interes de serviciu, iar dumneavoastră îl folosiți și în scopuri personale, inspectorul financiar va dori să afle mai devreme sau mai târziu ce profit obțineți din aceasta. Evidența călătoriilor cu mașina sau a convorbirilor de pe telefonul mobil poate fi un coșmar, însă acesta este exact genul de informații pe care computerul le poate stoca, economisind o mare parte din timpul dumneavoastră.

De exemplu, dacă notați indicațiile kilometrajului la sfârșitul fiecărei călătorii, computerul va calcula automat câți kilometri ați parcurs. Introduceți toate aceste date și el vă va spune cât ați cheltuit în interes de serviciu și cât în scopuri personale.

Programul care face astfel de calcule se numește foaie de calcul. Este versiunea electronică a unui caiet de matematică. În loc de pătrățele aveți celule în care introduceți cifre, litere și formule. Formulele sunt elementul esențial al unei foi de calcul. În loc să adunați cifrele una câte una, așa cum se întâmplă la un caiet de matematică, formulele îi vor cere programului să adune deodată o coloană de cifre și să afișeze rezultatul.

În afară de adunări sau operații simple, computerul poate face și calcule complicate, cum ar fi plățile ipotecii sau poate verifica chitanțele pentru a vedea ce impozite au mai rămas de plătit. Foaia de calcul vă poate ajuta și să țineți evidența cheltuielilor familiei.

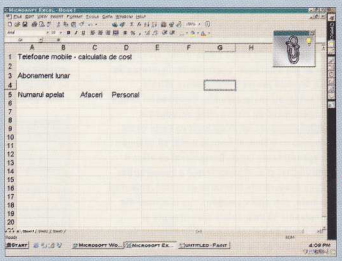
Am arătat cum se poate calcula o factură telefonică. Aceeași foaie de calcul poate fi folosită pentru a calcula cantitatea de benzină folosită sau pentru împărțirea oricăror cheltuieli în cheltuieli personale și cheltuieli în interes de serviciu.

În exemplul nostru, ultimul număr reprezintă costul facturii telefonice, incluzând cheltuielile pentru convorbirile personale. Chiar dacă nu va trebui să plătiți dumneavoastră factura, tot va trebui să știți cât ați cheltuit în cazul în care veți fi întrebat de inspectorul financiar. Dacă veți exersa puțin, o să puteți realiza foi de calcul pentru tot felul de calcule sau pentru a verifica activități importante, cum ar fi un extras de cont.

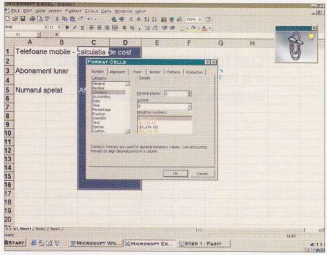
Poate că, pe vremea când erați încă la școală, matematica era ora de coșmar pentru dumneavoastră, dar, acum, cu foile de calcul, simțiți cum ați scăpat de teama de cifre și de inspectorii financiari pentru totdeauna.

Să economisim bani

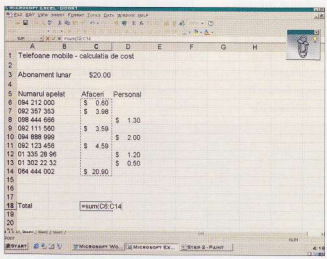
În exemplul de mai jos am folosit programul Microsoft Excel – unul dintre cele mai cunoscute programe de calcul tabelar. Nu este nici o problemă dacă nu îl aveți pe acesta. Puteți folosi orice alt program, deoarece funcționează similar. Foarte multă lume optează pentru Microsoft Works – pachet integrat care include o foaie de calcul, un program de procesare a textelor și o bază de date.



Pasul 1. Atunci când lansați programul de calcul tabelar, pe ecran se afișează o matrice cu celule libere. Dați un clic cu mouse-ul în orice celulă și introduceți informațiile: o cifră, o formulă sau un text. Pentru început, introduceți toate titlurile de care aveți nevoie: pentru numerele de telefon pe care le-ați apelat, pentru costul convorbirilor personale și pentru costul convorbirilor în interes de serviciu. Deși puteți introduce într-o celulă oricâte informații doriți, veți vedea că unele dintre acestea sunt ascunse în partea din dreapta a celulei din cauza dimensiunii sale insuficiente. Deplasați cursorul mouse-ului până la linia care separă celulele. În momentul în care se transformă în bară, dați un dublu clic sau trageți linia spre dreapta pentru a mări celula.



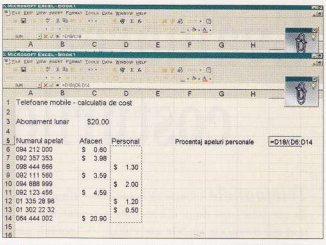
Pasul 2. Deoarece unele celule conțin informații financiare, selectați coloanele cu un clic pe litera din partea de sus a coloanei, apoi alegeți Format Cells (Format Celulă) din meniul Format. Selectați Number (Număr), apoi Currency (Monedă). Simbolul $ apare automat înaintea fiecărei cifre pe care o introduceți. Puteți folosi Format Cells pentru a îngroșa caracterele sau pentru a adăuga culori suplimentare.



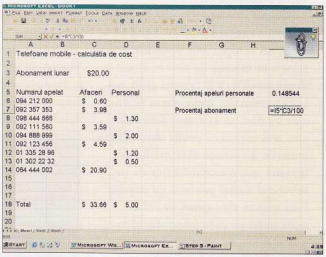
Pasul 3. După ce ați introdus titlurile, introduceți informațiile. Pentru convorbirile în interes de serviciu, introduceți costul în prima coloană, iar pentru cele personale, în cea de-a doua coloană. După ce ați introdus informațiile legate de toate convorbirile, treceți în celula liberă din partea de jos a coloanei convorbirilor în interes de serviciu și introduceți o formulă pentru a aduna toate cifrele. Introduceți =SUM, apoi selectați toate celulele, începând cu celula de sub titlul coloanei și terminând cu ultima cifră introdusă în coloană, dați clic și deplasați mouse-ul. Programul va scrie codul celulelor în locul dumneavoastră. Nu mai trebuie decât să adăugați ultima paranteză și să apăsați tasta Enter. Computerul va afișa o formulă de forma =SUM(C6:C14) și apoi suma totală a convorbirilor efectuate. Pentru a aduna convorbirile în interes personal, selectați celula care conține formula, dați apoi comanda Copy (Copiere) din meniul Edit (Editare). Deplasați-vă cu o celulă spre dreapta și selectați Paste (Alipire). Foaia de calcul va modifica automat datele din formulă astfel încât aceasta să fie adunate cifrele din coloana convorbirilor în interes personal.

CE VEȚI ÎNVĂȚA

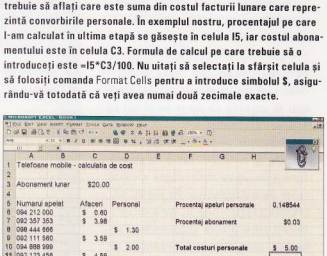
- Cum să formatați textul dintr-o foaie de calcul
- Cum să creați și să introduceți formule într-o foaie de calcul
- Ce se întâmplă când copiați o formulă dintr-o celulă în alta.



Pasul 4. Acum dorim să determinăm procentul reprezentând convorbirile în interes personal. Pentru a-l afla, trebuie să cunoaștem costul total al convorbirilor. Trebuie să știm care celulă conține totalurile cifrelor din celor două coloane. În exemplul nostru, este vorba despre celulele C18 și D18. Formula pe care trebuie să o introduceți este: =D18/(C18+D18)*100, care îi va cere aplicației Excel să adune cifrele totale și să calculeze procentul convorbirilor personale.



Pasul 5. După ce ați aflat care este procentul convorbirilor personale trebuie să aflați care este suma din costul facturii lunare care reprezintă convorbirile personale. În exemplul nostru, procentajul pe care l-am calculat în ultima etapă se găsește în celula I5, iar costul abonamentului este în celula C3. Formula de calcul pe care trebuie să o introduceți este =I5*C3/100. Nu uitați să selectați la sfârșit celula și să folosiți comanda Format Cells pentru a introduce simbolul $, asigurându-vă totodată că veți avea numai două zecimale exacte.



Pasul 6. Folosiți altă celulă pentru a aduna totalurile parțiale și veți avea o imagine completă a costului total al convorbirilor personale.

Dați culoare vieții

Puneți capăt amorțelii și tristeții din zilele ploioase – și galben, și purpuriu, și verde...

Dacă doriți să găsiți ceva de lucru pentru copii în zilele ploioase, nimic nu este mai minunat decât o carte de colorat. Noi știm însă că aceste cărți frumoase costă o „pălărie de bani" și nu pot fi folosite decât o singură dată – pentru că după ce s-a colorat desenul favorit, ce mai puteți face cu acea carte? Singura soluție este o carte nouă de colorat.

Ei, dar dacă aveți un computer și o imprimantă – chiar dacă este una foarte ieftină alb-negru – puteți să vă faceți chiar dumneavoastră cărți de colorat. De ce ați face asta? Ei bine, imaginați-vă că puteți să tipăriți desenele preferate o dată, de două ori sau de câte ori doriți. Sau, dacă aveți o imprimantă color, puteți să realizați atât pagini colorate cât și alb-negru, astfel încât toți copiii pot încerca să găsească culorile originale. Sau ce-ați zice să vă creați costume, punând alături numele copilului de cel al personajului favorit din desenele animate. Iată cum trebuie să procedați. Pentru început, vă faceți niște fotografii. Dacă aveți un program DTP – Microsoft Publisher – sau un program de desen – Microsoft Paint – totul este OK. Ținând cont că toate imprimantele pot tipări imagini, nu mai aveți nevoie decât de puțină imaginație.

Nu vă îngrijorați dacă nu știți să desenați sau dacă nu sunteți în stare să creați figuri pe care copiii să dorească să le coloreze.

De exemplu, puteți cumpăra niște fonturi pentru PC-ul dumneavoastră. Printre ele, aveți grijă să se numere și Flintstones care are poze cu Pebbles și Bam-Bam, sau colecții de poze artistice cu personaje din desenele animate. Puteți chiar folosi caractere speciale pe care le aveți în programele de procesare a textelor ca Microsoft Word sau MS Works, așa că nu va trebui să cumpărați alte programe.

Dar, dacă doriți să creați adevărate desene artistice pentru a fi colorate de copii, fără a petrece ore în șir în faza de creație, există o grămadă de programe noi la ajutorul cărora puteți apela, inclusiv Disney Print Studio, care transformă în joacă de copil crearea unor pagini colorate, semne de carte sau chiar invitații pentru petreceri, cu Mickey, Minnie, Pluto și prietenii lor.

Indiferent de programul pe care îl folosiți, este ușor să creați imagini care să fie îndrăgite de copii.

V-am arătat mai sus cum să folosiți două programe diferite pentru a realiza cărți de colorat. Unul este Disney Print Studio, care este gândit să fie atât de simplu încât copiii să-l poată folosi singuri, iar celălalt este Microsoft Publisher. Nu vă îngrijorați dacă nu le aveți pe nici unul dintre ele. Tehnicile pe care le-am folosit pentru a crea cuvinte care pot fi colorate cu Publisher sunt foarte asemănătoare cu cele folosite în majoritatea programelor DTP și a procesoarelor de text. De îndată ce prindeți tehnica, nu veți mai avea parte niciodată de zile ploioase plictisitoare.

Pasul 1: Dacă cei mici îndrăgesc personajele lui Walt Disney cel mai bine ar fi să realizați o carte utilizând programul Disney Print Studio. **Aceasta este varianta** Mickey & Prietenii. **Când începeți, veți vedea un ecran ca cel din imagine și puteți apăsa pe butonul** Colouring Page **(Pagină de colorat) pentru a-l lansa. Dacă ceea ce vedeți nu e ceea ce doriți, folosiți săgețile roșii din partea de jos a ecranului.**

Pasul 2: După ce v-ați hotărât ce fel de desen doriți să creați, va trebui să decideți ce stil doriți. Specificația trebuie să includă și sensul de parcurgere al hârtiei. Apăsați pe stilul dorit și apoi pe butonul roșu OK. Apăsarea celuilalt buton produce întoarcerea la ecranul principal.

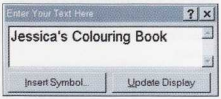
Pasul 3: Iată ecranul principal din Print Studio. Puteți alege unul din personajele din lista din stânga. Acesta va apare pe pagina de colorat din dreapta. Dacă apăsați butonul BW (Black/White), puteți transforma desenul într-o schiță alb-negru, gata pentru colorat. Puteți să tipăriți și o variantă color astfel încât copiii să-și formeze o idee despre culorile care trebuie folosite.

CE VĂ TREBUIE

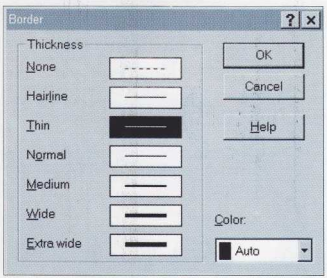
Program: Un procesor de text, un program DTP sau de desenare pe calculator ori un program special de colorat – Disney Print Studio.

Cerințe hardware: computer, o imprimantă.

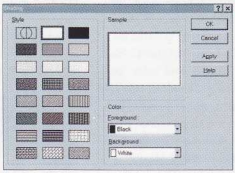
Pasul 4: Dacă apăsați butonul Border (Margine), puteți adăuga o margine subțire de jur împrejurul paginii. Când vă place cum arată desenul, apăsați butonul Print și așteptați ca desenul să fie tipărit la imprimantă.



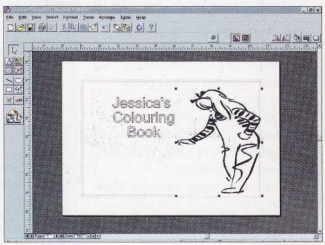
Pasul 1: Pentru acest exemplu, noi folosim Microsoft Publisher și dorim să creăm o pagină cu cuvinte și desene de colorat. Desenele sunt simple – puteți folosi schițe artistice – dar realizarea unor cuvinte de colorat este la fel de ușoară. Începeți prin apelarea butonului WordArt și apoi introduceți cuvintele în căsuța care apare. Când dați clic pe Update Display noile cuvinte apar în căsuță.



Pasul 2: Pentru a transforma cuvintele în obiecte de colorat, trebuie să le transformăm într-un contur. Dacă nu este deschis programul WordArt, apăsați de două ori pe el. Acum desfășurați meniul Format și alegeți. Veți vedea acest ecran și trebuie să alegeți liniile pentru contur. Nu le îngroșați prea tare.



Pasul 3: Acum trebuie să facem să dispară culoarea din interiorul literelor. Asigurați-vă că este selectat WordArt și apoi desfășurați meniul Format și alegeți Shading. Dacă doriți ca interiorul literelor să nu fie colorat, alegeți alb; altfel, puteți alege unul dintre modelele ce apar la baza ecranului. Pentru a vedea rezultatul, apăsați butonul Apply.



Pasul 4: Acesta este rezultatul pe care l-ați obținut după ce ați transformat textul într-un contur gata de colorat. Am adăugat și câteva schițe artistice. Nu uitați că s-ar putea să fie necesar să redimensionați cuvintele și desenele pentru a mări toate spațiile suficient pentru a fi colorate.

Cum calculăm caloriile

Păstrați-vă forma și sănătatea cu ajutorul calculatorului

Astăzi știm cu toții că o alimentație corectă este esențială pentru sănătatea noastră. Dacă mâncați prea mult și nu vă alegeți cu grijă alimentele, s-ar putea să slăbiți sau să vă îngrășați. Dacă beți prea mult alcool, anumite organe ale corpului pot fi puse în pericol. Dacă nu mâncați legume și fructe, o mulțime de elemente importante vor lipsi din alimentația dumneavoastră.

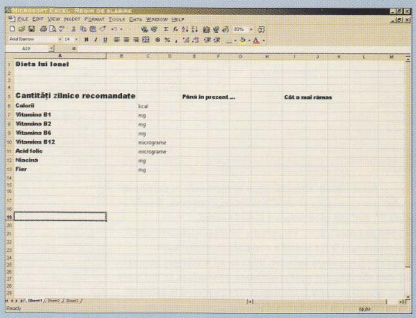
Dar ni se întâmplă tuturor să nu facem ce trebuie. Suntem invitați la ospețe sau avem ceva de sărbătorit și uităm complet de alimentația rațională. Iată de ce ar fi bine să punem mai mult accentul pe alimentația de acasă, pentru a fi siguri că dieta noastră este echilibrată.

Poate că vi se pare greu, dar nu e chiar așa. Mai înainte de orice, nu este necesar să țineți mereu un jurnal alimentar dacă aveți o dietă echilibrată. Și mai important, calculatorul vă poate ajuta să țineți evidența alimentelor consumate și să știți ce cantitate dintr-un anumit aliment mai puteți consuma în timpul săptămânii sau lunii respective. S-ar putea ca încercarea de a afla dacă mai puteți mânca sau nu o felie de chec cu smântână să vi se pară un supliciu, dar o să vedeți cât de simplu este dacă urmăriți exemplul de mai jos. Atenție! Înainte de a începe să țineți evidența și mai ales înainte de a o pune în practică pentru a vedea dacă e cazul să mai luați vitamine sau să slăbiți, consultați un medic. Nu toate organismele funcționează la fel, iar cifrele pe care le prezentăm aici sunt simple exemple.

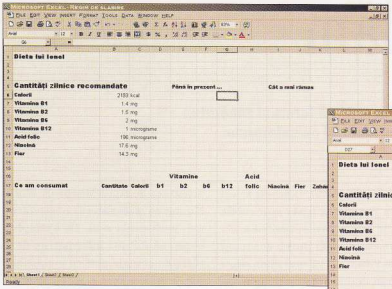
Așadar, vă poate ajuta calculatorul? Da, sigur că vă poate ajuta. Dacă aveți un program de calcul tabelar, cum ar fi Microsoft Works, care are foi de calcul, îl puteți folosi pentru a înregistra toate alimentele pe care le consumați și pentru a afla câte calorii mai puteți consuma sau câte vitamine vă mai sunt necesare. În al doilea rând, puteți folosi programe speciale pentru a concepe o dietă care să vi se potrivească. Unele dintre acestea vă vor arăta ce conține fiecare bucățică de carne pe care o mâncați sau dacă mâncarea dumneavoastră are destule minerale. Este adevărat că aceste informații sunt utile, însă le puteți găsi în orice broșură medicală.

În exemplul nostru, veți vedea cum poate fi folosită o foaie de calcul din Microsoft Excel. Tehnicile de bază sunt aceleași pentru majoritatea programelor, inclusiv pentru foile de calcul din programele integrate de tipul Microsoft Works. Numai că, computerul poate face mai mult decât atât. De exemplu, puteți să folosiți informațiile de pe cutia de cereale pentru a calcula conținutul caloric al alimentului din farfurie. De asemenea puteți să creați o singură foaie de calcul, care să conțină câte o pagină pentru fiecare zi a săptămânii sau pentru fiecare membru al familiei. Mai puteți adăuga un grafic care să indice variația cantității alimente din fiecare zi a săptămânii.

Fie că vă programați pe computer dieta parțial sau total, veți remarca că este o modalitate rapidă de a verifica dintr-o ochire dacă aveți o alimentație corectă sau nu. Partea cea mai dificilă nu este folosirea calculatorului, ci respectarea dietei.



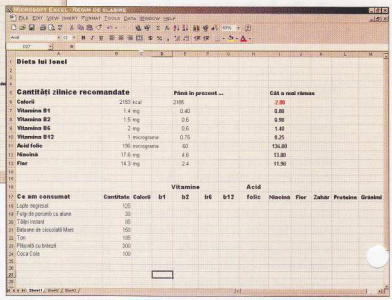
Pasul 1: Pentru început, să creăm o rubrică pentru dieta calorică recomandată de medic. Noi am introdus aici doar câteva exemple, însă dumneavoastră puteți introduce și altele. De exemplu, dacă sunteți diabetic, puteți ține evidența cantității de zahăr pe care o consumați. Spațiile din dreapta cifrelor se vor adăuga automat ulterior pentru a putea vedea ce ați consumat deja. Pentru a evidenția textul cu litere aldine, dați clic pe celula care le conține, țineți tasta Ctrl apăsată și apăsați tasta B.



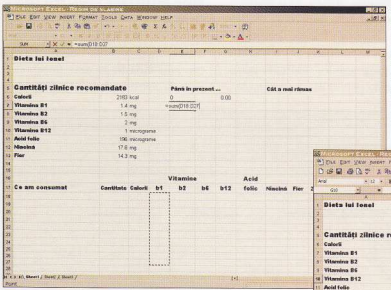
CE VĂ TREBUIE

Program: Un program de calcul tabelar.

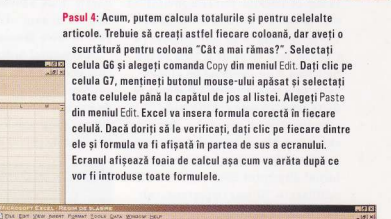
Altele: Informații dietetice de la un medic sau un centru de sănătate.



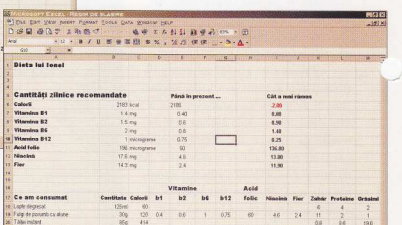
Pasul 2: Acum să adăugăm o rubrică pentru evidența alimentelor consumate. Va trebui să mai adăugăm și unele caracteristici suplimentare dacă vrem să fim siguri că urmăm dieta corectă. S-ar putea ca medicul să vă spună că trebuie să supravegheați anumiți parametri speciali. Dacă doriți să modificați dimensiunea unei coloane, deplasați mouse-ul deasupra liniei, dați clic pe ea și trageți cu mouse-ul de ea atunci când indicatorul își schimbă forma. Puteți selecta întregul rând, dând clic pe cifra de pe margine. Folosiți apoi comanda Ctrl+B pentru a-l evidenția.



Pasul 3: Acum trebuie să creăm niște formule care să calculeze totalurile și cantitățile pe care le mai putem consuma. Treceți în celula E7, dați clic și introduceți formula =sum(. Dați clic pe prima rubrică din coloana Calorii și deplasați indicatorul mouse-ului în jos pentru a evidenția rândurile dorite. Formula va fi introdusă automat. După ce ați evidențiat zece rânduri, dați clic lângă formulă și introduceți paranteza de încheiere), apoi apăsați pe tasta Enter. Deplasați-vă cursorul în celula G6 și introduceți de la tastatură =b6-e6, apoi apăsați pe Enter. Deocamdată, veți vedea apărând cifra 0, însă mai târziu, ea va fi înlocuită cu o cifră care vă va arăta ce cantitate de alimente mai puteți consuma.



Pasul 4: Acum, putem calcula totalurile și pentru celelalte articole. Trebuie să creați astfel fiecare coloană, dar aveți o scurtătură pentru coloana "Cât a mai rămas?". Selectați celula G6 și alegeți comanda Copy din meniul Edit. Dați clic pe celula G7, mențineți butonul mouse-ului apăsat și selectați toate celulele până la capătul de jos al listei. Alegeți Paste din meniul Edit. Excel va insera formula corectă în fiecare celulă. Dacă doriți să le verificați, dați clic pe fiecare dintre ele și formula va fi afișată în partea de sus a ecranului. Ecranul afișează foaia de calcul așa cum va arăta după ce vor fi introduse toate formulele.



Pasul 5: De-acum putem introduce informațiile specifice alimentelor pe care le-am consumat. Toate articolele din partea de sus a ecranului vor fi actualizate pentru a vedea ce cantitate de alimente ați consumat într-o zi. Nu uitați că acestea sunt simple exemple! Pentru a vedea cât ați consumat în plus, selectați cifrele din coloana "Cât a mai rămas?" și alegeți Cells din meniul Format. Selectați Number, apoi indicați-i programului Excel că doriți ca cifrele negative să fie scrise cu roșu.

SURSĂ

- **Microsoft Excel**

Albumul de familie

Adăugați sunet și imagine video albumului dumneavoastră cu fotografii de familie

Niciodată nu e destul loc pentru poze. Orice familie are în casă cutii pline cu instantanee de vacanță și albume pline de fotografii.

Este greu însă să le țineți în ordine sau să faceți copii după un cliseu în orice moment.

Imaginați-vă cât ar fi de interesant albumul dumneavoastră dacă ar avea și secvențe audio și video, nu numai fotografii! În loc să încercați să vă amintiți ce voci aveau copiii când erau mici, dați clic pe buton și ascultați-i vorbind. Sau dați clic într-o altă zonă a ecranului pentru a revedea o vacanță minunată în loc să o reconstituiți din câteva fotografii gălbejite de vreme.

Sună grozav, nu-i așa? Dar poate că este nevoie de un computer foarte puternic și de o mulțime de programe complicate pentru a realiza acest lucru? Nu tocmai, deși există unele limite în privința convertirii înregistrărilor video și a stocării lor pe computer. Stocarea fotografiilor pe computer este foarte simplă. Puteți folosi un scanner de mână ieftin sau, pentru o calitate mult mai bună, procesați filmele la o firmă care are posibilitatea de a realiza PhotoCD-uri. În acest mod, pe lângă fotografiile developate, veți primi un CD cu toate fotografiile pe care îl veți putea folosi pe computerele multimedia.

Sunetele sunt la fel de ușor de stocat pe computer dacă aveți o placă de sunet. Nu trebuie decât să folosiți programul *Sound Recorder* din Microsoft Windows și să conectați un microfon la placa de sunet. Puteți chiar conecta ieșirea audio a aparatului de înregistrare video pentru a păstra banda sonoră a secvențelor video de vacanță sau de petrecere. Singurul lucru mai dificil este stocarea clipurilor video pe hard disc. Veți avea nevoie de o placă de captură video care este destul de scumpă. Acesta este și motivul pentru care nu am prezentat aici modul de funcționare al unei astfel de plăci. Dacă aveți acces la ea, adăugarea clipurilor video în album va fi la fel de simplă ca și introducerea sunetelor sau imaginilor.

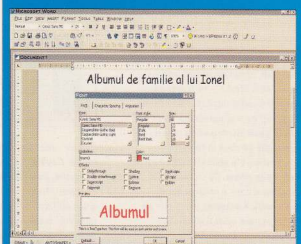
La baza albumului multimedia se află programul pe care îl veți folosi pentru a-l crea. Nu va trebui să cheltuiți o avere cumpărând un program special. De fapt veți putea folosi orice program în funcție de efectul pe care dumneavoastră doriți să îl obțineți și în funcție de scopul pentru care realizați albumul.

De exemplu, dacă vreți ca albumul dumneavoastră să aibă fotografii statice și un text scurt, folosiți un program de tehnoredactare computerizată ca Microsoft Publisher pentru a crea pagini atractive cu titluri de ilustrație pentru fiecare imagine. De asemenea puteți da albumului o notă mai personală, separând informațiile legate de fiecare membru al familiei. În acest caz veți avea nevoie de o bază de date de genul Microsoft Access.

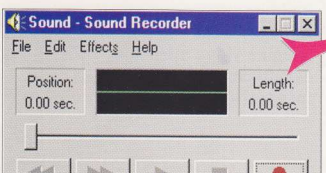
Dacă doriți să adăugați diferite fonturi, imagini, sunete și clipuri video într-un format liber, cea mai bună soluție este tot programul de procesare a textelor, ca cel inclus în Microsoft Office sau Microsoft Works din Windows. Da, chiar așa este! Puteți crea un album pentru a păstra tot felul de informații pe care le puteți apoi tipări folosind același program de procesare a textelor pe care îl folosiți atunci când doriți să redactați o scrisoare adresată băncii.

Orice este posibil, deoarece Windows vă permite să transferați informații de un anumit format într-un alt tip de document și să le activați printr-un simplu clic. În cele ce urmează, veți afla cum se face acest lucru.

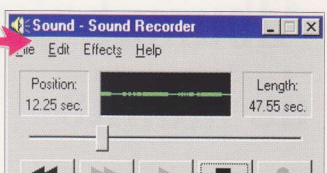
Cum realizăm un album multimedia



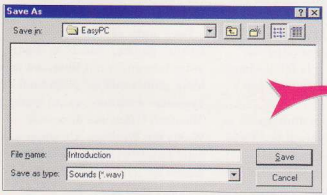
Pasul 1: Pentru acest exemplu am folosit programul Microsoft Word din Windows, dar se poate folosi orice tip de program care are Object Linking and Embedding – **OLE. Majoritatea programelor de procesare a textelor permit adăugarea ilustrațiilor, iar dacă doriți să adăugați clipuri sonore și video, veți avea nevoie doar de caracteristici ceva mai avansate. Pentru început, introduceți titlul albumului apoi folosiți meniul** Format **pentru a alege fontul, culoarea și dimensiunea dorite.**



Pasul 2: Dacă doriți să adăugați clipuri sonore, va trebui să folosiți programul Sound Recorder (**program de înregistrare și redare a sunetelor**). În cazul în care lucrați în sistemul Windows 95, apăsați pe butonul Start, apoi alegeți Programs, Accessories, Multimedia, Sound Recorder și veți vedea afișat un ecran ca cel de mai sus.

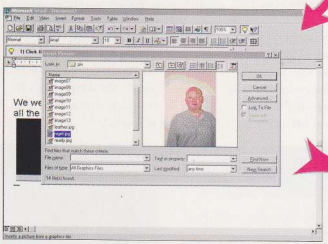


Pasul 3: Puteți înregistra pe computer de pe unitatea CD-ROM sau de pe placa de sunet prin intermediul unui microfon sau al unui cablu de conectare la un aparat video sau la un casetofon. Dacă nu se întâmplă nimic atunci când apăsați butonul Record, verificați în instrucțiunile plăcii de sunet dacă nu aveți cumva nevoie de un mixer care să egalizeze înregistrările.

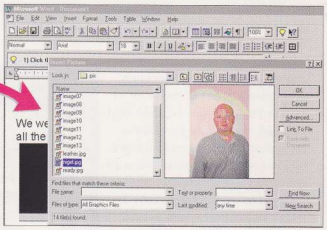


Pasul 4: Odată ce ați înregistrat sunetele dorite accesați meniul File, alegeți Save As și introduceți o denumire. Asigurați-vă că ați folosit o denumire descriptivă, deoarece unele programe o vor afișa atunci când adăugați sunetul albumului.

Pasul 5: Pentru a introduce clipuri sonore în album, trebuie să dați clic pe fișierul salvat și să îl trageți, ținând butonul mouse-ului apăsat, în celălalt program. Eliberați butonul mouse-ului în momentul în care fișierul a ajuns acolo unde trebuie. Am tras sunetul în Word care îl va afișa sub forma unui difuzor. Ca să-l auziți dați dublu clic pe iconul-difuzor.



Pasul 6: Dacă doriți să inserați o imagine, accesați meniul Insert și alegeți Picture. În alte programe – cum ar fi Works – va trebui să alegeți Insert Object și apoi să selectați fișierul dorit. Ecranul de mai sus va fi afișat în momentul în care îi veți cere programului Word să insereze o imagine. Nu uitați că există posibilitatea să nu puteți include toate tipurile de fișiere de imagini pe care le folosiți. Aceasta dacă nu ați instalat filtrele grafice din aplicație. Dacă ați făcut aceasta, veți vedea numai un icon în album. Cu un dublu clic pe acesta, veți încărca imaginea în programul care a creat-o. Dacă doriți, puteți avea un album care se modifică automat, dând clic pe caseta marcată Link to File. Iar în cazul în care editați imaginea originală, data viitoare când vă veți uita în album, veți vedea noua versiune. Dacă nu va fi legat la fișier, albumul va avea mereu versiunea inițială a imaginii.



Pasul 7: Aici am adăugat un clip video trăgându-l de pe desktop în album. Dacă doriți ca totul să arăta un aspect ordonat, redimensionați imaginile. Cu un singur clic, veți putea prinde și scala un obiect. Bara de stare, aflată în partea de jos a ecranului, vă va arăta cât de mult s-a modificat imaginea. Atunci când veți tipări albumul din Word, imaginile inserate vor fi redate, însă clipurile video vor apărea sub forma unui ecran liber, cu denumirea inscripționată în partea de jos a acestuia. Dacă doriți ca prietenii să poată vedea clipurile, va trebui să le dați albumul pe o dischetă și toate fișierele video.

Marele ecran de lângă dumneavoastră

Vă place să vă imaginați că sunteți Quentin Tarantino sau Woody Allen? PC-ul vă poate transforma visul în realitate.

Desenele animate îi fac mereu fericiți pe copii. Dar până la urmă, vizionarea desenelor cu Tom și Jerry care fac tot timpul aceleași giumbușlucuri, duce la plictiseală. Deci cum puteți da de lucru fiecăruia într-o după-amiază ploioasă de vineri?

Ce părere aveți despre realizarea unor filme sau a unor desene animate? Acest lucru s-ar putea să vă pară imposibil, dar cu PC-ul este mai ușor decât credeți.

Aveți la dispoziție destule moduri de a realiza singuri desene animate. Puteți folosi programe de desenare, încurajându-i pe copii să-l deseneze pe Mickey Mouse sau pe profesorii de la școală.

Este ușor să pictați un tablou, dar nu e la fel de simplu ca realizarea unui desen animat cu ajutorul PC-ului. Oricum există mai multe lucruri pe care le puteți face. De exemplu, dacă doriți să arătați copiilor cum se realizează un desen animat, trebuie să apelați la un program ca *Microsoft Publisher* pentru a crea imagini ușor diferite care, tipărite într-un album, vor constitui o surpriză pentru copiii care îl vor putea colora.

Totuși, realizarea unui album cere mai mult timp, iar copiii s-ar putea să nu vrea să aștepte ca să vadă rezultatul final.

Dacă aveți o copie a unui program ca *Microsoft 3D Movie Maker*, puteți realiza o animație color în câteva momente. Movie Maker vă permite să alegeți scenele de fundal și apoi să adăugați muzică, actori și scenariu pentru a realiza un film întreg. Algoritmul nostru din pagina următoare vă va ajuta să învățați noțiunile de bază.

Când îi puneți pe copii să creeze un film, ei pot prelua idei chiar din program sau le puteți sugera dumneavoastră câteva. De exemplu, dacă dați o petrecere, ați putea cere invitaților să aleagă ce se va întâmpla în scena următoare, sau puteți lăsa fiecare copil să adauge un personaj al său în film.

Altfel, puteți reconstitui ca desen animat o întâmplare, cum ar fi o vacanță de vară sau o excursie la bunici. Indiferent de decizie, copiii dumneavoastră vor putea să-și vadă ideile transpuse într-un film adevărat în numai câteva secunde.

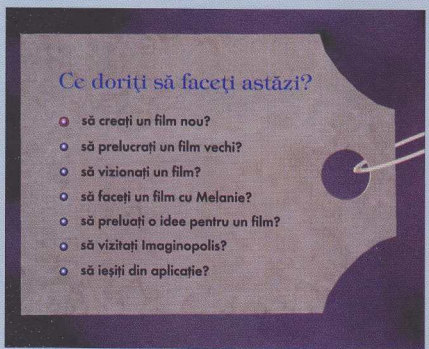
În afară de asta, realizarea unui film nu se reduce numai la distracție. Stând alături de copilul dumneavoastră pentru a produce un filmuleț, veți putea să-l ajutați să se gândească la acțiunile personajelor din film. Dacă folosiți un program care lucrează în trei dimensiuni, ca 3D Movie Maker, veți învăța noțiuni despre perspective și cum puteți face lucrurile să pară mai îndepărtate prin desenarea la dimensiuni mai mici. Dacă folosiți un program de grafică pentru realizarea desenelor animate, începeți desenul printr-un orizont, cu linii ondulate de la marginea de jos a ecranului către orizont.

CE VĂ TREBUIE

Program: Microsoft 3D Movie Maker
Cerințe hardware: Unitate CD-ROM (cu viteză dublă sau mai rapidă), placă audio de 16 biți, 8 Mb de RAM, un procesor 486SX50 sau mai rapid (se recomandă Pentium).

Cum realizați filme cu 3D Movie Maker

Dacă vă place să fiți regizor de film, puteți învăța cum să pregătiți un film și cum să folosiți perspectivele cu ajutorul PC-ului.



Pasul 1. Acesta este ecranul care apare când deschideți 3D Movie Maker (la început veți vedea o introducere). Pentru a crea un film nou, alegeți prima variantă. Dacă alegeți să realizați un film cu Melanie, veți primi ajutor suplimentar.

Pasul 2. Acesta este studioul cinematografic în care vă veți crea filmul. Primul pas este să alegeți un decor potrivit prin apăsarea pe butonul Scenes din colțul din stânga sus și apoi să optați pentru variantele de fundal. Apăsați de două ori pe cel pe care doriți să-l folosiți și se va încărca automat.

Pasul 3. Începem prin a da un nume fișierului. Apăsați pe Actors și Props și vor apărea o serie de butoane. Apăsați pe 3D pentru a adăuga cuvinte tridimensionale. Când apare o căsuță, introduceți titlul dorit și apăsați OK. Puteți folosi mouse-ul pentru a muta cuvintele. Luați aminte cum se micșorează cuvintele când le îndepărtați de prim-plan.

Pasul 4. Pentru a muta cuvintele, apăsați pe iconul cu omulețul mișcător din partea de sus a ecranului și apoi apăsați pe cuvinte. Veți vedea un ecran ca acesta, care vă permite să alegeți felul de mișcare a cuvintelor dintr-o gamă de efecte diverse. Când apăsați pe un efect, veți vedea în dreapta ecranului cum se aplică. Apăsați OK când ați ales stilul dorit.

Pasul 5. Poziționați cursorul în locul unde doriți să apară cuvintele. Când ați ajuns la locul dorit, acesta se va transforma într-un omuleț care aleargă. Apăsați pe butonul mouse-ului și trageți cuvintele pentru a le deplasa. Dacă doriți să dispară, le puteți muta în afara ecranului. Dacă le lăsați într-un loc, ele vor rămâne acolo până când treceți la o scenă nouă sau le mutați din nou.

Pasul 6. Acum să adăugăm un personaj alegând unul din Actors și Props. Puteți poziționa un actor sau îl puteți mișca la fel cum ați făcut mai înainte cu cuvintele, deoarece există mai multe mișcări pentru fiecare actor.

Pasul 7. În final, să mai adăugăm un actor. De data aceasta dorim să apară un șoricel în fața doamnei care se plimbă. Puteți să vă întoarceți la orice secvență a filmului folosind butoanele Frame și Scene de la marginea inferioară a ecranului și puteți oricând adăuga un personaj nou.

E cineva acolo?

Creați-vă un spațiu pe Internet și comunicați cu oamenii de pe toate meridianele!

Sistemul *World Wide Web* este fața prietenoasă a rețelei Internet care conține o mulțime de pagini cu informații despre aproape orice subiect. Toate acestea sunt disponibile prin intermediul unui simplu program *Web Browser*, cum ar fi *Mosaic* sau *Netscape*. Acestea nu au numai texte, ci și sunete și imagini. Cel mai interesant este că oricine își poate crea propria pagină de *Web*.

Vă puteți crea propria *pagină Web* dacă sunteți abonat la *CompuServe*, fără să fie nevoie să cunoașteți jargonul folosit în paginile respective. Trebuie doar să găsiți cuvintele și imaginile pe care doriți să le prezentați celorlalți și să realizați pagina cu ajutorul caracteristicilor *Drag* și *Drop*.

Dar de ce să plasați ceva pe *World Wide Web*? Dintr-o grămadă de motive. Ați putea scrie despre emisiunile TV preferate sau ați putea crea un spațiu cu informații despre familia dumneavoastră. Rudele din orice colț al lumii vor ști ce se întâmplă cu familia dumneavoastră consultând *pagina de Web*. De asemenea, ați putea publica informații despre proiectele comunitare în care sunteți implicați, cum ar fi campania de construire a unei creșe sau un post de pază local.

Paginile de *Web* ar putea fi un fel de distracție pentru copiii dumneavoastră în zilele ploioase. I-ați putea încuraja să creeze pagini în care să le spună oamenilor mai multe despre ei. Acest lucru i-ar ajuta să-și facă și câțiva *„prieteni electronici"*.

Orice ați alege, nu ar trebui să vă consume prea mult timp. Înainte de a începe, ar fi mai bine să consultați alte pagini pentru a decide cum doriți să arate pagina dumneavoastră. Poate doriți să conțină multe imagini, cum ar fi fotografii sau hărți. Nu uitați că dacă plasați multe imagini se va întârzia încărcarea paginii în computerul celor care vă consultă pagina. De asemenea, dacă realizați o pagină lungă, fără conexiuni, oamenilor le va fi greu să găsească informațiile dorite. E mai bine să împărțiți pagina în pagini mai mici, fără multe imagini, astfel încât oamenii să poată alege numai pagina care îi interesează. Exemplele noastre folosesc *CompuServe* pentru a demonstra cum pot fi create *paginile de Web*. Aceasta este una dintre cele mai simple modalități. Dar chiar dacă nu sunteți abonat la *CompuServe* tot puteți crea pagini folosind programe ca *Internet Assistant for Word* din Windows.

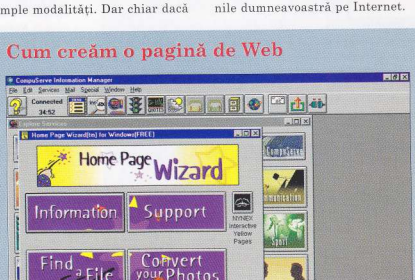
Deși este mai dificil decât programul *Home Page Wizard*, puteți adăuga imagini și conexiuni paginilor prin tragere și descărcare. Va trebui să întrebați furnizorul de servicii Internet cum se transferă paginile finite pe serverul *Web*, adică pe computerul care face ca oricine să poată să deschidă paginile dumneavoastră pe Internet.

CE VĂ TREBUIE

Program: CompuServe Information Manager.

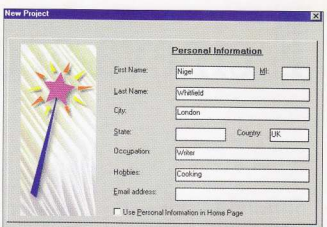
Altele: Un cont la CompuServe și un modem.

Cum creăm o pagină de Web

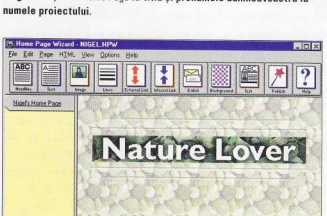


Pasul 1. Va trebui să instalați programul Home Page Wizard **din** CompuServe **pe computerul dumneavoastră. Dați clic pe butonul semaforului din** CompuServe Information Manager **și introduceți în caseta care apare** hpwiz. **După o scurtă pauză veți vedea un ecran ca acela de mai sus. Dați clic pe butonul** Download **pentru a descărca programul** Home Page Wizard **pe computerul dumneavoastră. După ce l-ați încărcat, căutați fișierul** hpwiz.exe **și dați un dublu clic pe el pentru a-l instala.**

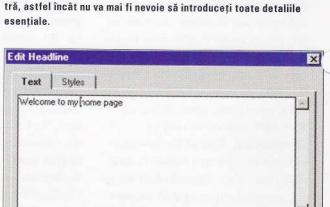
Pasul 2. **Dacă aţi lansat programul pentru prima dată, vi se va cere să introduceţi titlul paginii şi denumirea proiectului. Introduceţi ceva de genul** My First Home Page **la titlu şi prenumele dumneavoastră la numele proiectului.**



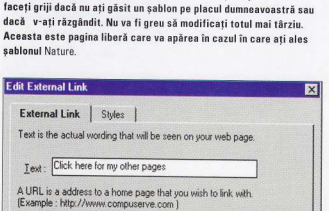
Pasul 3. **Acum puteţi introduce câteva informaţii despre dumneavoastră. Acestea îi vor ajuta pe oameni să găsească paginile mai uşor. În cazul că executaţi un clic pe caseta** Check **din partea inferioară a ecranului, acestea vor fi adăugate paginii dumneavoastră, astfel încât nu va mai fi nevoie să introduceţi toate detaliile esenţiale.**



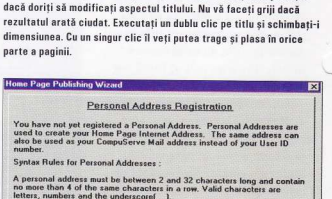
Pasul 4. **Acum puteţi alege un şablon care să includă fundalul şi o imagine grafică astfel încât să dea paginii un aspect personal. Nu vă faceţi griji dacă nu aţi găsit un şablon pe placul dumneavoastră sau dacă v-aţi răzgândit. Nu va fi greu să modificaţi totul mai târziu. Aceasta este pagina liberă care va apărea în cazul în care aţi ales şablonul** Nature.



Pasul 5. **Mai întâi trebuie să introduceţi un mesaj de bun venit. Daţi clic pe butonul** Headline **şi veţi vedea o casetă ca aceea de mai sus. Introduceţi titlul şi executaţi clic pe butonul** OK. **Daţi clic pe** Style **dacă doriţi să modificaţi aspectul titlului. Nu vă faceţi griji dacă rezultatul arată ciudat. Executaţi un dublu clic pe titlu şi schimbaţi-i dimensiunea. Cu un singur clic îl veţi putea trage şi plasa în orice parte a paginii.**



Pasul 6. **Este foarte simplu să creaţi conexiuni. Daţi clic pe butonul** Internal Links **pentru a adăuga o conexiune uneia dintre paginile proiectului dumneavoastră sau pe** External Links **pentru a realiza conexiunea cu o altă pagină de Web. În acest ecran noi am adăugat o conexiune externă. Introduceţi textul care aţi dori să fie evidenţiat în caseta din partea de sus şi localizarea conexiunii în caseta de jos. Dacă doriţi ca textul să apară într-un anumit stil, folosiţi butonul** Style **pentru a-i modifica aspectul.**



Pasul 7. **După ce aţi adăugat totul, transferaţi-vă pagina în** CompuServe **folosind programul** Publishing Wizard **care va fi lansat atunci când veţi da clic pe** Publish. **Va trebui să introduceţi câteva detalii şi să alegeţi o denumire care va da o identitate paginii dumneavoastră. Când totul este gata, aşezaţi-vă comod şi urmăriţi cum paginile dumneavoastră sunt transferate pe** CompuServe. **Dacă oamenii vor să vă cunoască adresa, aceasta este:** http://www.ourworld.compuserve.com/homepages/Your_Name/, **unde** Your_Name **reprezintă denumirea aleasă în etapa anterioară.**

Exact la timp

PC-ul vă poate ajuta să planificaţi orice – de la o petrecere până la o nuntă.

Organizarea unei petreceri pentru copii poate fi un coşmar. Trebuie să cumpăraţi cadouri, să pregătiţi felurile de mâncare şi poate chiar să angajaţi un clovn. Este destul de dificil să organizaţi ceva chiar pentru dumneavoastră, dar dacă este vorba de un copil şi de musafirii lui, atunci sunt mult mai multe de făcut şi probleme mai mari când ceva nu este în ordine.

Din fericire, vă puteţi folosi PC-ul pentru a simplifica toată organizarea. Astfel, puteţi realiza invitaţii pe computer sau îl puteţi folosi pentru jocuri când toată lumea este prezentă. Dar ce se întâmplă cu celelalte lucruri care trebuie asigurate pentru ca petrecerea să aibă loc?

Îndeplinirea tuturor obligaţiunilor pe care le presupune organizarea unei petreceri este tocmai tipul de activitate pe care o poate face computerul. De altfel, s-au creat o mulţime de programe pentru a uşura această muncă.

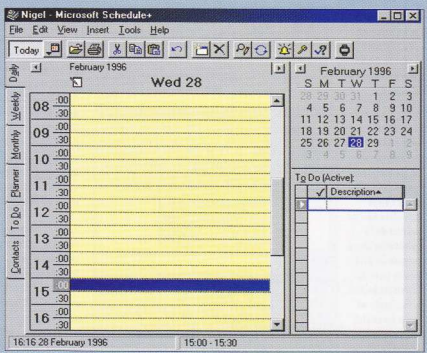
De exemplu, puteţi face o listă de activităţi într-o foaie de calcul tabelar sau cu un procesor de text astfel încât să vedeţi tot timpul ceea ce mai aveţi de făcut. Într-un tabel puteţi scrie pe fiecare rând câte o informaţie şi le puteţi sorta în ordinea priorităţilor sau le puteţi numerota pentru a arăta care sunt activităţile prioritare.

Desigur, va trebui să consultaţi mereu lista pentru a nu uita vreo activitate programată. Dar există şi o cale mai uşoară. Prin folosirea unei aplicaţii numite *programator*, puteţi stoca datele în computer împreună cu activitatea programată şi cu ora de desfăşurare a acesteia. Puteţi programa totul până la ultimul minut. *Programatorul* seamănă puţin cu un jurnal, dar poate face mult mai multe lucruri istete. Poate să vă reamintească automat ce aveţi programat la un anumit moment, astfel încât să nu uitaţi nici una dintre activităţi.

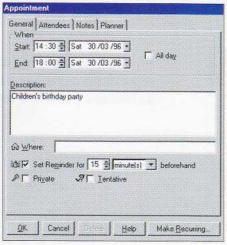
Dacă familia este mai numeroasă, o agendă sofisticată este capabilă să urmărească întâlnirile fiecărui membru al familiei şi să vă asigure că nu aranjaţi un prânz de afaceri în aceeaşi zi în care partenerul dumneavoastră a programat un picnic. În cazul în care doriţi, puteţi să folosiţi agenda pentru a ţine o evidenţă de tipul "*cine şi ce foloseşte*". Poate că vă gândiţi că nu este o problemă aşa de importantă, dar puteţi nota şi când este folosită maşina de un anumit membru al familiei.

În exemplele noastre am utilizat programul *Microsoft Outlook* care este parte componentă a pachetului MS Office. Fiind doar un exemplu, puteţi folosi orice alt program întrucât cele mai multe lucrează similar. Ar trebui să puteţi urma exemplul nostru indiferent de programul pe care îl folosiţi.

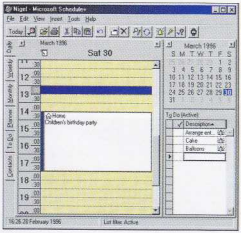
Cum vă planificaţi programul cu ajutorul unei agende programatoare



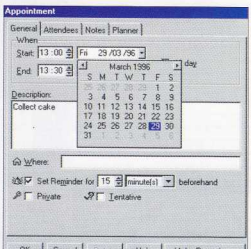
Pasul 1. Când lansaţi pentru prima dată Schedule+, veţi fi întrebaţi dacă doriţi să lucraţi singuri. În afară de cazul în care PC-ul dumneavoastră este legat cu alte computere într-o reţea de firmă, ar trebui să răspundeţi pozitiv şi să creaţi un fişier nou de programare pentru a stoca datele cotidiene. După ce aţi făcut aceasta, veţi vedea un ecran ca cel de sus, asemănător cu o agendă de birou. Puteţi să vă mutaţi pe rândul corespunzător unei anumite zile prin simpla folosire a săgeţilor de la colţurile de sus ale calendarului aflat pe ecran în dreapta sus.



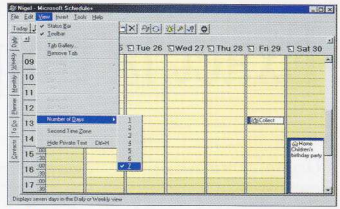
Pasul 2: Pentru a crea o înregistrare pentru o petrecere, daţi clic pe mouse în locul în care doriţi să începeaţi această înregistrare şi ţineţi apăsat în timp ce trageţi pentru a vă umple jurnalul. În exemplul de aici, am plasat petrecerea în intervalul de la 14.30 la 17.00. Când aţi selectat orele dorite, apăsaţi pe butonul drept al mouse-ului şi alegeţi New Appointment pentru a vedea un ecran ca acesta. Verificaţi ca data şi ora să fie corecte, apoi introduceţi o descriere sugestivă "petrecere aniversară", de exemplu. Pentru moment apăsaţi în căsuţa Set Reminder pentru a vă asigura că este închisă şi apoi pe OK.



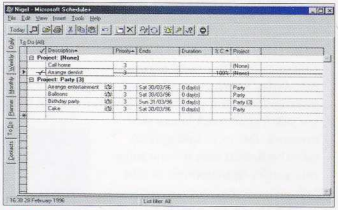
Pasul 3: Există o mulţime de lucruri care trebuie făcute înainte de o petrecere: prăjituri, baloane şi jocuri. Apăsaţi în zona To do (de făcut) din dreapta jos şi scrieţi ce urmează să faceţi – pentru a începe, apăsaţi pe coloana a doua a listei. Prima coloană este pentru a pune un semn atunci când sarcina a fost îndeplinită. Astfel, sarcina va dispărea din lista de activităţi.



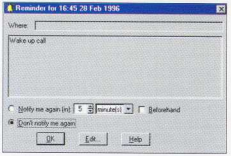
Pasul 4: Există câteva lucruri pe care doriţi să vi se reaminteasc-că. De exemplu, trebuie să luaţi un tort de la cofetărie sau un costum de la spălătorie. Dacă sarcina se află deja în lista de activităţi atunci este simplu să fixaţi semnalul de avertizare. Indicaţi elementul, să zicem "ridicat tortul", şi apăsaţi pe butonul din dreapta. Când apare un meniu, alegeţi Appointment din Task şi veţi vedea că apare o nouă fereastră de întâlnire. Fixaţi ziua şi ora când doriţi să luaţi tortul în partea de sus a ferestrei. Dacă este vorba doar de o sarcină rapidă pe care nu doriţi să o uitaţi, fixaţi End Time cu o jumătate de oră mai târziu. Acum verificaţi căsuţa de avertizare şi alegeţi cu cât timp în avans doriţi să vi se reamintească sarcina, apoi apăsaţi pe OK.



Pasul 5: Dacă doriţi să vedeţi toate evenimentele acestei săptămâni, apăsaţi pe butonul Weekly din lateralul programatorului şi vai apărea o imagine precum acea de sus. Nu vă îngrijoraţi dacă nu apar evenimentele din weekend. Apăsaţi pe meniul View, alegeţi "numărul zilei" şi apoi cifra 7. Programul a fost creat pentru firme astfel că, de obicei, nu se indică evenimentele din weekend.



Pasul 6: Aceasta este lista de activităţi care apare când apăsaţi pe butonul din stânga programatorului. Ea indică mai multe informaţii decât lista cea mică şi puteţi repartiza diverse sarcini unui anume proiect. De exemplu, dacă doriţi să grupaţi toate sarcinile pentru petrecere, apăsaţi în coloana Project pe una din ele şi scrieţi cuvântul "petrecere". Acum puteţi apăsa în aceeaşi coloană pe toate celelalte şi alegeţi "petrecere" din lista de activităţi, iar toate vor fi enumerate împreună.
Când aţi finalizat o sarcină, ea nu va dispărea de pe listă decât dacă o ştergeţi. În schimb, ea va apărea tăiată cu o linie.
Dacă nu puteţi citi întreaga descriere puteţi apăsa pe linia despărţitoare din capul coloanei şi o puteţi trage la dreapta, astfel încât să vedeţi mai multe cuvinte.



Pasul 7: Pentru a vedea avertismentele trebuie ca Schedule+ să ruleze pe PC-ul dumneavoastră. Asiguraţi-vă că programul porneşte automat de fiecare dată când deschideţi computerul prin transferul simbolului acestuia în dosarul Startup. Când a fost fixată o alarmă de avertizare veţi vedea apărând o căsuţă ca aceasta, indiferent de programul cu care lucraţi. Dacă nu doriţi să fiţi deranjat imediat, puteţi comunica programului să vă reamintească peste câteva minute, dar nu-l ignoraţi complet, deoarece nu veţi mai termina pregătirile niciodată!

Felicitări de Halloween

Lăsați imaginația puștilor să zburde nestingherită.

Copiii au o imaginație debordantă. Pentru ei, a inventa, a povesti lucruri neverosimile este a doua natură. Iată de ce sărbătoarea spiriduşilor, *Halloween*, este atât de binevenită. Copiilor le place enorm să-şi povestească unii altora întâmplări adevărate – desigur, le mai înfloresc pe ici, pe colo. Cu cât sunt interlocutorii mai uimiți, cu atât este mai mare bucuria micilor povestitori.

Câteodată, încurajați de învățătoare sau de părinți, copiii devin creativi şi încep să deseneze personaje. De aici ajung cu uşurință să combine imaginile cu texte creând povești noi, asemănătoare – mai mult sau mai puțin – cu poveștile din cărțile de pe rafturile bibliotecii părinților.

Astfel se combină cuvinte şi personaje desenate. Bucuria lor de a crea povești poate fi sporită cu ajutorul unui PC puternic, prin intermediul căruia poveștile pot fi publicate. Acum este posibil. Aveți o mulțime de programe software la dispoziție.

La fel ca niște povestitori maturi, copiii au nevoie de o audiență care să-i asculte, să-i admire. Ce altă modalitate este mai bună decât aceea de a crea povești care pot fi afişate pe pereții dormitorului sau pe frigider?

Să încercăm să creăm şi noi o felicitare pentru această sărbătoare minunată numită *Halloween*.

Puteți folosi *PaintBrush* care este livrat împreună cu Windows 95 (sau 98). Sau puteți folosi un program special creat pentru puşti, şi nu numai: *PhotoArtist*. Acesta are în biblioteca de pe CD-ROM-ul pe care dumneavoastră îl primiți la cumpărare: clipart-uri, poze, proiecte cu ajutorul cărora puteți să le dezvoltați imaginația.

Programul poate face o mulțime de lucruri. Poate să vă aşeze pozele într-un album virtual, poate realiza câte un album pentru fiecare membru al familiei, poate adăuga sunete fiecărei fotografii, poate aplica efecte deosebite, poate îmbunătăți contrastul sau claritatea pozei originale. Şi, mai presus de toate, nu ocupă loc pe rafturi!!!

Puteți crea tablouri cu diferite rame, puteți alege un fundal potrivit pentru o fotografie.

Puteți realiza sute de proiecte folositoare la şcoală, la grădiniță sau chiar pentru oamenii maturi, de ce nu? Intrați în joc!

CE VĂ TREBUIE

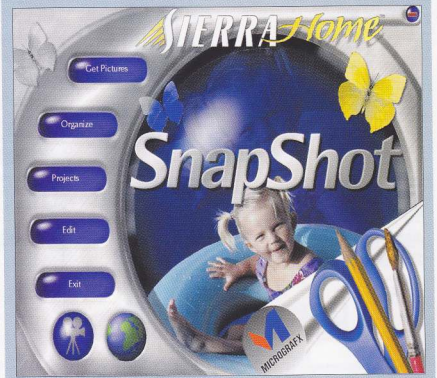
Programe:
PhotoArtist SnapShot

Componente hardware:
Procesor Pentium la 90 MHz sau mai performant; sistem de operare Windows 95 sau Windows 98; 16 MHz de RAM sau mai mult (recomandat 32 Mb); 85 Mb spațiu liber pe hard disc; Monitor VGA, CD-ROM, mouse sau alte dispozitive compatibile de desenare. O imprimantă color ar fi ideală.

SURSE

Programul: Photo Artist SnapShot
Distribuitor: Monosit Conimpex s.r.l
Telefon: 330 63 52, 330 23 75
Fax: 330 63 51
E-mail: monosit@com.pcnet.ro

Cum construim imagini de poveste



Pasul 1. Se lansează programul software PhotoArtist SnapShot. **Se alege opțiunea** Projects **(proiecte).**

Pasul 2. Urmează să vă alegeți unul dintre proiectele gata pregătite. Alegeți Create Your Own.

Pasul 3. Noi am ales Single Pages.

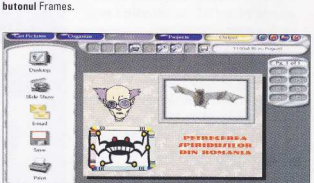
Pasul 4. Alegeți un fundal pentru felicitarea dumneavoastră. Pentru aceasta apelați comanda Background (fundal).

Pasul 5. Pe fundal puteți plasa acum textul felicitării. Pentru aceasta dați un clic pe butonul Text. Puteți alege un caracter de literă potrivit cu ceea ce doriți să exprimați, puteți mări sau micșora textul.

Pasul 6. Alegeți culoarea textului, din paleta de culori pe care o găsiți în stânga meniului principal. De asemenea puteți alinia textul cum doriți.

Pasul 7. Acum inserați imaginile. Apăsați butonul Photos (dacă doriți să introduceți imagini care pot fi stocate pe hard disc, pe dischetă sau pe CD-ROM) sau Clip Art (dacă doriți să folosiți biblioteca de desene pe care o primiți gratuit împreună cu programul PhotoArtist).

Pasul 8. Pentru imagini, puteți alege diverse tipuri de rame, din multitudinea pe care v-o pune la dispoziție programul, apelând butonul Frames.



Pasul 9. Acum felicitarea este gata. Mai rămâne numai să dați comanda Output pentru a tipări rezultatul pe hârtie.

Fiecare lucru la locul lui

Computerul vă ajută să vă organizați viața, casa și familia.

Face parte familia dumneavoastră din categoria celor foarte ordonate? Este fiecare lucru la locul lui? Totul merge ca pe roate? Camerele copiilor sunt întotdeauna curate? Nu se pierde nimic, niciodată? Sau, dimpotrivă, familia dumneavoastră se numără printre cele care trebuie

cicălite mereu? Cheile mașinii nu sunt niciodată la locul lor, iar copiii nu își găsesc niciodată nimic. Ce-ar fi să-i puneți la treabă? În cazul în care aveți un computer și o imprimantă, de preferință color, un procesor de texte și câteva ore libere, vă puteți transforma haosul din casă în ordine desăvârșită! Vă puteți juca cu două programe diferite pentru a face să strălucească de curățenie spațiul de lucru și cel de locuit, făcând, în același timp ordine în viața dumneavoastră prin crearea de semne și etichete pe computer. Dacă veți folosi programul denumit *Creative Writer*, produs de Microsoft, nu vă va fi greu să vă descurcați, acesta fiind un program interesant și ușor de folosit, conceput special pentru copii. Are și surprize. *Creative Writer* este ideal pentru crearea de etichete inovatoare. Puteți obține cu el aproape orice: de la etichete cu numele copiilor care vin la petrecerea

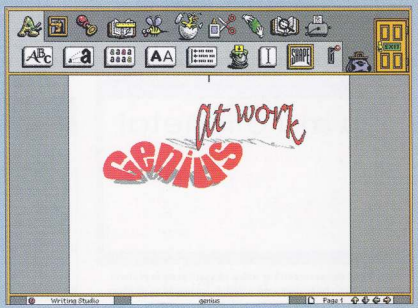
dată cu ocazia zilei de naștere a copilului dumneavoastră la etichete pentru valizele pe care le luați când mergeți în vacanță. Copiii învață foarte repede să profite de minunatele instrumente pe care le au la dispoziție pentru a crea litere deosebite sau de banca de imagini extrasă din benzile desenate.

De asemenea, pentru crearea de semne și etichete mai puteți folosi programul *Microsoft Works*. S-ar putea să nu vă dați seama imediat care ar fi cea mai bună modalitate de a realiza ceea ce doriți. Până la urmă însă, veți reuși să găsiți funcțiile din *Microsoft Works* care vă vor permite să obțineți aceleași efecte ca și în *Creative Writer*.

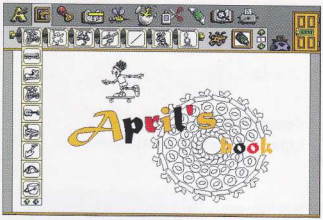
CE VĂ TREBUIE

Programe: Creative Writer, Microsoft Works.
Componente hardware: Imprimantă – de preferință color.
Altele: Etichete.

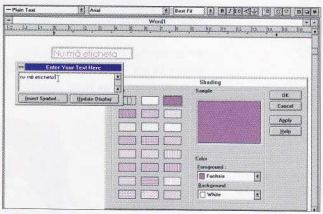
Cum să creăm etichete nostime



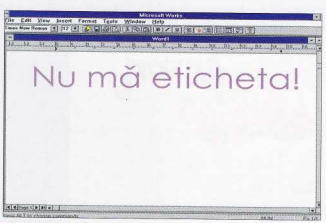
Pasul 1. Pentru a crea caractere deosebite în Creative Writer, **aveți nevoie de opțiunea** Shape **din meniul** Text. **Opțiunile creative sunt atât de ușor de folosit, încât nu trebuie să mai spunem nimic despre ele. Ba chiar vă prezintă două butoane care oferă câteva tipuri de etichete ale căror forme și dimensiuni le puteți încerca.**



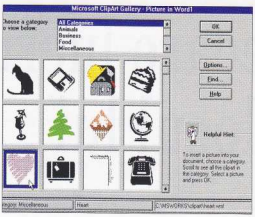
Pasul 2. Pentru a insera o imagine, apăsați pe butonul Clipart de lângă A, apoi selectați o imagine. Alegeți și trageți imaginea, cu degetul pe butonul mouse-ului, în locul unde ați dori să fie plasată.



Pasul 1. Pentru a crea o etichetă în programul Microsoft Works, **deschideți o pagină nouă în programul de procesare a textelor. Selectați** WordArt **din meniul** Insert. **Se afișează o mică fereastră pe ecran. Va trebui să introduceți aici textul etichetei. Dacă doriți ca anumite părți ale textului să aibă dimensiuni și culori diferite, trebuie să le creați separat. În acest scop, folosiți opțiunile incluse în meniul** Format. **Opțiunea** Shading **vă permite să alegeți culoarea textului. Opțiunea** Shadow **vă dă posibilitatea de a adăuga o umbră textului.** Stretch to Frame **aranjează textul astfel încât să încapă în caseta de text. Întoarceți-vă în pagina din programul de prelucrare a textelor, dând un clic în partea din stânga sus a ferestrei** Enter Your Text Here **și selectați** Close.



Pasul 2. Textul dumneavoastră ar trebui să apară acum în conturul unei casete. Dați clic în orice zonă a paginii și conturul va dispărea. Dați clic pe text și o nouă casetă va apărea. Ea va avea blocuri mici la fiecare colț și puncte de-a lungul marginilor. Aceste puncte vă permit să redimensionați textul. Dați clic și trageți de colțul din dreapta jos pe diagonală și dimensiunea textului se va mări sau se va micșora. Dacă veți da clic pe blocul din centru jos, literele se vor mări sau se vor micșora. Distrați-vă experimentând!



Pasul 3. Pentru a vă plasa imaginea pe pagină, alegeți meniul Insert **și selectați** Drawing. **O nouă fereastră se va deschide pe ecran. Selectați** Import Picture **din meniul** File. **Va trebui să găsiți acum fișierul în care v-ați salvat desenul. Dați clic pe butonul** Browse. **În partea dreaptă a noii ferestre va apărea o listă de foldere. Dați dublu clic pe cel marcat c:/ sau [...] din partea de sus. Căutați-l apoi pe cel denumit** Windows. **Dați clic pe el și veți vedea denumirile tuturor imaginilor din acest folder apărând în lista de fișiere din partea stângă. Dați clic pe denumirea fișierului dorit, apoi pe** OK.

Pasul 4. Imaginea va fi plasată pe pagină acolo unde se află cursorul. Pentru a modifica dimensiunea imaginii, dați un clic pe ea și veți vedea apărând pe ecran aceeași casetă, cu aceleași marcaje de selecție la colțuri. Puteți modifica dimensiunea imaginii la fel cum ați modificat dimensiunea textului. De asemenea, puteți repoziționa imaginea, dând un clic în orice zonă a ei și trăgând-o într-o poziție diferită. Dacă doriți să o deplasați în josul paginii, va trebui să mai adăugați câteva rânduri libere sub ea înainte de a o muta. Deplasați cursorul la sfârșitul lucrării și apăsați pe tasta Return **pentru a adăuga oricâte rânduri doriți.**

Pasul 5. În cazul în care doriți ca imaginea să apară lângă câteva rânduri scrise – ca în exemplul alăturat cu eticheta pentru bagaje, în care imaginea este plasată lângă adresă – va trebui să modificați formatul imaginii. Pentru aceasta, dați clic pe imagine pentru ca să apară marcajele de selecție. Selectați Picture/Object **din meniul** Format. **Dați clic pe butonul marcat cu** Text Wrap. **Dați clic pe opțiunea** Absolute Text Wrap, **apoi pe** OK. **Aceasta vă va permite să deplasați imaginea în orice zonă a paginii și să o înconjurați cu text. Va rămâne acolo indiferent dacă textul va fi completat sau șters.**

Știați că...?

Puteți să utilizați computerul pentru ca să descoperiți tot felul de noutăți și curiozități de care nu ați auzit niciodată.

Există momente când apar întrebări ale căror răspunsuri știți că ar trebui să le cunoașteți, dar nu vi le amintiți. Și sunt momente când știți că nu cunoașteți ceva, dar aveți nevoie de un răspuns. Poate că vă pregătiți pentru participarea la un concurs de tip „știi și câștigi" sau la un examen.

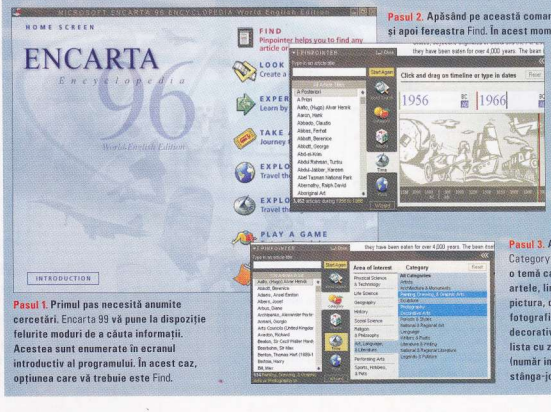
Cine a fost primul om pe Lună? Când și de ce a murit Elvis Presley? Cum s-au format vulcanii? Ce înseamnă „sushi"? Pentru a găsi răspunsul corect, trebuie să-l căutați. Există întotdeauna varianta de a căuta în bibliotecă, dar a avea informația la vârful degetelor este mult mai comod.

Tot mai mulți copii au computere la școală unde sunt sfătuiți să folosească enciclopedia *Encarta* împreună cu un procesor de text. Astfel, este posibil să copiați texte și poze din enciclopedie în procesorul de text, lucru ideal pentru temele școlare și studențești. Puteți folosi aceleași tehnici pentru a realiza o felicitare aniversară pentru un prieten sau pentru un membru de familie. Încercați să folosiți *Encarta* pentru a descoperi, de exemplu, cât mai multe evenimente istorice petrecute în decada în care v-ați născut. Apoi puteți alcătui o felicitare-colaj cu fragmente de informații și câteva poze de pe *Encarta*.

CE VĂ TREBUIE

Programe: procesor de text și Encarta 99.
Componente hardware: imprimantă, de preferință color.

Cum să folosiți *Encarta 99* pentru a realiza o felicitare aniversară

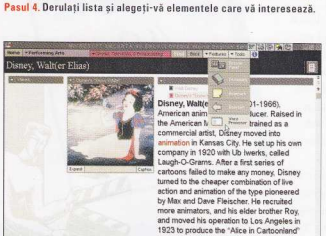


Pasul 1. Primul pas necesită anumite cercetări. Encarta 99 vă pune la dispoziție felurite moduri de a căuta informații. Acestea sunt enumerate în ecranul introductiv al programului. În acest caz, opțiunea care vă trebuie este Find.

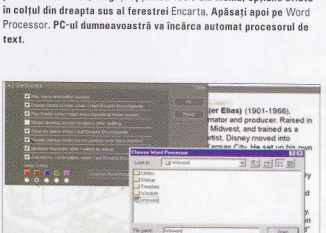
Pasul 2. Apăsând pe această comandă, deschideți Encarta și apoi fereastra Find. În acest moment, puteți introduce subiectul pe care doriți să-l cercetați. Trebuie să alegeți subiecte în cadrul unei perioade limitate de timp, așa că apăsați pe iconul Time din partea dreaptă a ferestrei. Alegând perioada 1956-1966, veți obține 3.452 de articole relevante.

Pasul 3. Apăsați pe iconul Category și începeți prin a alege o temă care vă interesează: artele, limba și literatura, sau pictura, desenul, artele grafice, fotografiile ori artele decorative. Aceasta va limita lista cu zonele de interes la 134 (număr indicat în colțul din stânga-jos al ferestrei Find).

Pasul 4. Derulaţi lista şi alegeţi-vă elementele care vă interesează.



Pasul 5. Pentru a transfera această informaţie din Encarta în procesorul de text, alegeţi opţiunea Tools din meniu, opţiune aflată în colţul din dreapta sus al ferestrei Encarta. Apăsaţi apoi pe Word Processor. PC-ul dumneavoastră va încărca automat procesorul de text.

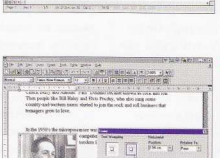


Pasul 6. Dacă acesta nu este procesorul de text cu care lucraţi de obicei, puteţi schimba datele iniţiale din Encarta. Pentru aceasta, ieşiţi din procesorul de text apelând File şi apoi Exit. În acest moment aţi revenit în meniul principal Encarta. Apăsaţi pe opţiunea de meniu „I" din colţul din dreapta sus al ferestrei Encarta şi alegeţi Options. Se va deschide o fereastră care vă va oferi posibilitatea să alegeţi procesorul de text; apăsaţi pe această opţiune. Căutaţi apoi folderul care conţine procesorul de text pe care doriţi să-l folosiţi. În acest caz am folosit Microsoft Word, care se află în folderul Winword, localizat la rândul său în pachetul MS Office.

Pasul 7. Odată deschis procesorul de text, puteţi începe copierea în acesta a pozelor şi textelor din Encarta. Pentru a copia poza pe care o doriţi, apăsaţi pe săgeata mică îndreptată în jos din colţul stâng al bandei de deasupra pozei şi alegeţi Copy Image.

Apoi apăsaţi pe meniul Tools şi selectaţi procesorul de text.

Pasul 8. Când vă aflaţi în procesorul de text, trebuie să plasaţi cursorul acolo unde doriţi să apară poza în text. Cu cursorul în poziţia aleasă, deschideţi meniu Edit din partea de sus a paginii şi alegeţi Paste. Poza va apărea în pagină.



Pasul 9. Pentru a face textul să înconjoare poza, apăsaţi pe aceasta astfel încât fiecare colţ să aibă un mic măner pătrat. Alegeţi Insert Frame din meniul Insert; apoi alegeţi Frame şi apăsaţi pe opţiunea Around din Text Wrapping şi, în final, pe butonul OK. Acum trebuie să puteţi să deplasaţi poza în cadrul paginii, iar textul se va da la o parte.

Pasul 10. Apăsaţi pe Encarta din partea de jos a ecranului. Pentru a găsi alte informaţii, apăsaţi pe butonul Find din partea de sus a ecranului. Pentru a copia un fragment de text din Encarta, daţi un clic la începutul textului pe care doriţi să-l copiaţi, ţineţi degetul apăsat pe butonul mouse-ului şi trageţi mouse-ul până la sfârşitul textului pe care doriţi să-l selectaţi. Având textul selectat, apăsaţi pe mica săgeată cu vârful în jos din stânga benzii de deasupra textului şi alegeţi Copy. Acum urmaţi aceeaşi procedură ca în paşii 7 şi 8 de mai sus.

Mulțumesc foarte mult...

Citiți pe site-ul „CUM SE POT APROFUNDA Easy PC STUDIILE ÎN STATELE UNITE"

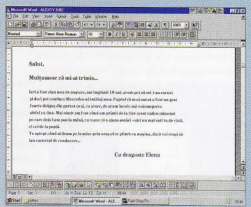
Folosiți computerul pentru a scăpa de calvarul redactării scrisorilor de mulțumire.

Aniversări. Tocmai atunci când credeați că ați scăpat de partea cea mai grea, iată că trebuie trimise scrisorile de mulțumire. Cum se face oare că, în ciuda încercărilor de a explica bucuria rudelor mai în vârstă atunci când primesc o scrisoare de mulțumire, nu reușiți să vă convingeți copilul să ia stiloul și să înceapă să scrie?

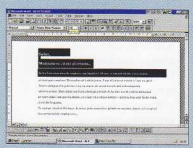
E minunată ideea de a folosi un procesor de texte pentru a crea un șablon de scrisoare. Acest șablon va putea fi apoi adaptat pentru persoana căreia îi va fi adresată. În cazul în care procesorul de texte are și o colecție de imagini, le puteți importa în pagina de text pentru a o înviora un pic. Să presupunem că toate instrumentele și aplicațiile necesare sunt deja instalate pe hardul computerului. Totul este extrem de simplu. Iată că, datorită tehnologiei avansate, viața dumneavoastră devine mult mai ușoară. Copiii nu vor mai pierde timp prețios repetând aceleași paragrafe la nesfârșit. Mai întâi de toate, ei vor scrie o scrisoare de mulțumire standard care poate fi trimisă apoi oricui. Aceasta este etapa care vă va solicita, probabil, cel mai mult imaginația. Vă puteți ajuta copilul să tasteze cuvintele pentru a nu pierde firul evenimentelor care s-au întâmplat la petrecere. Alegeți un font suficient de mare de la început. Odată terminată scrisoarea, căutați niște imagini potrivite în colecția de imagini de pe computer. Puteți folosi un program nemaipomenit de interesant precum este *PHOTOARTIST SnapShot*. Inserarea imaginilor este foarte simplă. Poate veți vedea că, în această etapă, copiii se descurcă mai bine decât dumneavoastră.

Personalizați apoi scrisoarea standard cu câteva imagini diferite pentru fiecare destinatar și schimbați numele de la începutul fiecărei scrisori. De exemplu, „Dragă mătușă Ana-Maria, Mulțumesc pentru banii și cadourile trimise" poate deveni foarte rapid „Dragă Dan, Mulțumesc mult pentru trusa de construire a rachetei și geanta de prim ajutor". Acum, scrisorile de mulțumire care vă înghițeau o grămadă de timp pot fi terminate într-o singură după-amiază. Atât dumneavoastră, cât și copiii puteți învăța multe lucruri despre tehnoredactarea computerizată.

Cum să scriem rapid scrisori de mulțumire

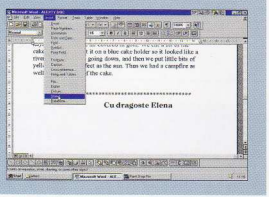


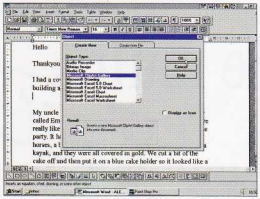
Pasul 1. Începeți prin a crea părțile standard ale scrisorii, cele care pot fi trimise oricui. În cazul de față, am folosit programul Microsoft Word. **Copiii pot face acest lucru singuri. Dacă nu se descurcă, ajutați-i la cuvintele mai complicate sau tastați ceea ce vă dictează ei. Pentru moment, lăsați la o parte fragmentele pe care le veți personaliza, cum ar fi numele destinatarilor.**



Pasul 2. Scalați dimensiunea fontului folosit, evidențiind cuvintele pe care doriți să le redimensionați și dați clic pe butonul Font Size **(Dimensiunea fontului) – aflat în dreapta denumirii fontului – selectând poate diferite dimensiuni pentru diferite părți ale scrisorii.**

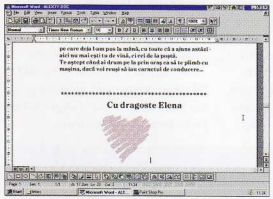
Pasul 3. Pentru a insera imagini în scrisoarea standard, începeți să deplasați cursorul în locul în care doriți să plasați imaginea. Apoi, dați clic pe Insert **(Inserare) și selectați** Object **(Obiect) din lista care apare.**





Pasul 4. Selectați apoi un fișier cu colecții de imagini dintre cele pe care le găsiți în fereastra Object (Obiect). Selectați-o cu un clic pe denumirea din lista de opțiuni, apoi dați clic pe OK.

Pasul 5. Veți ajunge în colecția de imagini. Căutați o ilustrație potrivită deplasându-vă în sus și în jos cu ajutorul săgeților din partea dreaptă a imaginilor.



Pasul 6. Dați dublu clic pe imaginea dorită. Ea va fi transportată direct în poziția în care se află cursorul pe pagina scrisorii.

Pasul 7. Colecția de imagini folosită de noi provine din albumul Jasc Media Centre. Era instalată pe computer de la început. În cazul în care nu știți dacă aveți sau nu o astfel de colecție pe computer, dați clic pe Insert (inserare), apoi pe Object (obiect) din procesorul de texte și vedeți ce se întâmplă.

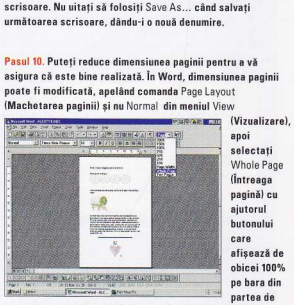
CE VĂ TREBUIE

- **Program:** Un procesor de texte și o colecție de imagini.
- **Componente hardware:** Imprimantă, de preferință color.

Pasul 8. Acum puteți începe să creați scrisori individuale adresate celor cărora doriți să le mulțumiți, folosind aceastã scrisoare standard și adăugând numele și detaliile de care aveți nevoie pentru a personaliza fiecare scrisoare. După ce ați adăugat aceste detalii, va trebui să salvați scrisoarea. Totuși, ar fi bine să îi dați o denumire diferită. În acest scop, selectați Save As... (Salvează ca...) din meniul File (Fișier) și dați fișierului o altă denumire. În cazul de față, noi l-am denumit ALEXTY~1.DOC.

Pasul 9. Pentru a crea următoarea scrisoare personalizată, folosiți File (Fișier), apoi Close (Închidere) pentru a ieși din fișierul pe care tocmai l-ați adaptat și reveniți la scrisoarea inițială. Dați clic pe File, apoi pe Open (Deschidere). Acum puteți insera detaliile personalizate pentru următoarea scrisoare. Nu uitați să folosiți Save As... când salvați următoarea scrisoare, dându-i o nouă denumire.

Pasul 10. Puteți reduce dimensiunea paginii pentru a vă asigura că este bine realizată. În Word, dimensiunea paginii poate fi modificată, apelând comanda Page Layout (Machetarea paginii) și nu Normal din meniul View (Vizualizare), apoi selectați Whole Page (Întreaga pagină) cu ajutorul butonului care afișează de obicei 100% pe bara din partea de sus a ecranului. Nu mai rămâne decât să vă tipăriți scrisoarea. Selectați Print (Tipărire) din meniul File și schimbați cartușul și opțiunile de culoare ale imprimantei, dacă este necesar. Dacă nu aveți imprimantă color, imaginile pot fi tipărite și în tonuri de gri.



Vin sărbătorile!

Sania cu zurgălăi, zăpada, Moș Crăciun și Anul Nou...

Iată că a venit iarna. Cu alaiul ei de vânt, ninsoare și sărbători! Ei, și când sunt sărbători se dau cadouri, se trimit felicitări, se fac noi calendare. Anul acesta sărbătorile sunt speciale pentru că marchează începutul unui nou mileniu. Deci, felicitările și calendarele trebuie să fie cu atât mai speciale, mai grozave.

Cu această ocazie vă prezentăm un program cu totul și cu totul special: *Print Master de Luxe* versiunea *7.0* produs de *MINDSCAPE*.

Cu *Print Master de Luxe v.7.0* puteți realiza etichete, coli cu antet, cărți de vizită, reviste (puteți realiza revista școlii!!!), broșuri, afișe, sigle, e-mail carduri. Pachetul este livrat împreună cu manualul de utilizare, cu cele cinci CD-ROM-uri ale programului, iar ca bonus primiți un CD-ROM care conține toată colecția de reviste *National Geografic* din 1997. Rezultatele muncii dumneavoastră pot fi folosite atât în interes personal, cât și pentru firmă sau pentru partenerii de afaceri. Și, nu uitați! Fiecare desen poate fi personalizat – i se pot adăuga și texte și imagini (chiar puteți să vă inserați fotografii proprii).

Pe CD-ROM-urile din cutie aveți 75.000 de imagini nemaipomenite, 10.000 de fotografii spectaculoase, 15.000 de imagini gratuite prin *Online Art Gallery*, 5.900 de tipare profesionale și 250 de fonturi cu totul și cu totul speciale. Iată câteva instrumente care vă stau la dispoziție.

Cartoon-O-Matic

Este o metodă simpatică de a crea o galerie întreagă de caractere animate pe care puteți să le inserați în proiectele dumneavoastră. Începeți prin a alege o figură din biblioteca de desene *Cartoon-O-Matic*. Apoi vă veți adăuga amprenta personală prin modificarea expresiei sale și a atributelor fizice. Aveți mii de posibilități!

CE VĂ TREBUIE

- **Windows 95 sau Windows 98, Windows NT 4.0 (obligatoriu Service Pack 3)**
- **IBM PC cu procesor de 486DX2 la 66 MHz (sau mai bun)**
- **16Mb de RAM sau mai mult**
- **100 Mb liberi pe hard disc pentru Suite**
- **120 Mb sau mai mult spațiu liber pe hard disc pentru Deluxe și Platinum**
- **Placă video cu 256 culori**
- **CD-ROM 2X sau mai bun**
- **Mouse compatibil Windows**
- **Imprimantă compatibilă cu Windows**
- **Modem (14.4 bps sau mai rapid)**

SURSĂ

- **Program: PrintMaster DeLuxe v. 7.0 produs de firma MINDSCAPE**
- **Distribuitor: Monosit Conimpex s.r.l.**
  Telefon: 330 63 52
  Fax: 330 63 51
  E-mail: monosit@com.pcnet.ro

Cum se creează un calendar

Adăugați text unei date calendaristice, copiați informații despre anumite date, inserați Event Reminder **și revedeți opțiunile meniului** Calendar.

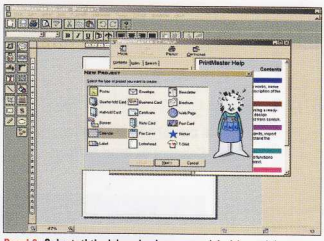
Pasul 1. În meniul Hub, **alegeți** Brand New **(Proiect Nou), selectați opțiunea** Calendar **și apoi dați clic** Next.

PhotoEnhancer

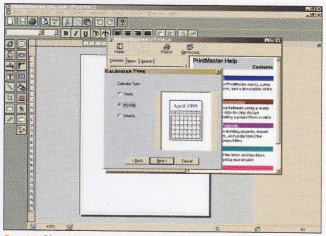
Aveți o fotografie sau o imagine pe care v-ați gândit să o modificați? Doriți să îndepărtați ridurile din jurul ochilor, vreți să vă acoperiți o zgârietură sau un coș apărut pe față? Atunci aveți nevoie de *PhotoEnhancer*. Este un instrument ușor de folosit pentru editarea și manipularea pachetelor de imagini, care vă ajută să realizați desene sau fotografii minunate și să adăugați strălucire proiectele dumneavoastră.

BorderPlus

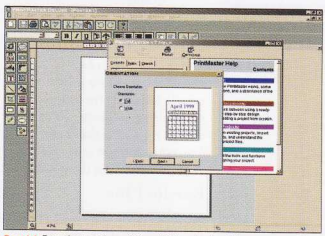
Selectați orice proiect din biblioteca *PrintMaster* și *BorderPlus* îl va duplica astfel încât să se creeze o bordură unică în jurul desenului din proiectul dumneavoastră – este o metodă eficientă de a realiza un certificat sau o diplomă. Puteți obține ceva foarte special folosind mai multe proiecte.



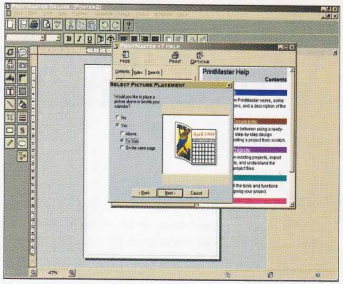
Pasul 2. Selectați tipul de calendar pe care-l doriți: anual, lunar **sau** săptămânal. Calendar anual – **pe o pagină se afișează 12 calendare mici lunare.** Calendar lunar – **pe o pagină se afișează numai calendarul unei luni.** Calendar săptămânal – **pe o pagină se afișează numai calendarul pentru o săptămână.**



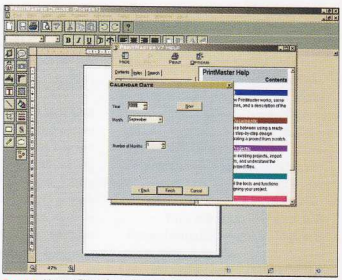
Pasul 3. Alegeți o așezare în pagină pentru proiectul dumneavoastră: Tall **(pe înălțime) sau** Wide **(pe lățime).**
Opțiunea Tall **(similar cu** Portrait**) tipărește textul pe latura îngustă a paginii.**
Opțiunea Wide **(similară cu** Landscape**) tipărește textul pe latura lungă a paginii.**



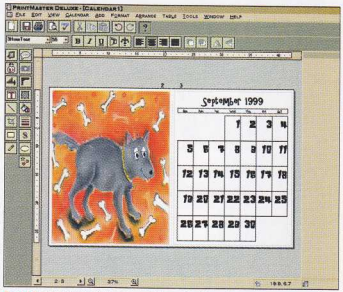
Pasul 4. Puteți opta să aveți imagini în calendarul dumneavoastră sau nu. Dacă alegeți varianta cu includere de imagine, aveți câteva opțiuni: puteți preciza programului PrintMaster **să lase spațiu pentru imagine sau puteți insera o pagină specială pentru imaginea respectivă înaintea calendarului; puteți preciza programului** PrintMaster **să lase spațiu liber pentru imagine în partea stângă a calendarului; puteți preciza programului** PrintMaster **să lase un spațiu în partea superioară a aceleiași pagini-calendar.**



Pasul 5. Selectați Calendar date – Month and Year **(lună și an). De asemenea, trebuie să alegeți** Week **(săptămână) pentru un calendar săptămânal. Alegeți butonul** Now **(acum) pentru a selecta data curentă ca referință.** PrintMaster **va enumera automat fiecare din filele calendarelor lunare sau săptămânale.**



Pasul 6. Alegeți Finish **(terminare) sau** Enter **pentru a începe editarea calendarului.**



Pasul 7. Calendarul dumneavoastră poate să arate așa... sau poate să arate altfel! Dumneavoastră hotărâți.

Faceți-vă rost de un post grozav

Piața forței de muncă este supraîncărcată și aveți nevoie de toate atuurile pentru a deveni numărul unu pe listă. Un *CV* bine alcătuit, care să enumere calitățile necesare postului respectiv, vă va ajuta să ajungeți la interviul decisiv.

CV este prescurtarea de la *Curriculum vitae*. În SUA este cunoscut ca „*Resume*" și reprezintă o scurtă sinteză a oricăror informații care l-ar putea interesa pe patron.

Deoarece atașați *Curriculum vitae*-ului o scrisoare de intenție, orice depășește o pagină devine o neplăcere pentru cel care trebuie să citească această hârtie; cuvântul-cheie în acest caz este relevanța.

Folosiți-vă PC-ul pentru a actualiza și prezenta calitățile profesionale cu maxim de eficiență.

Dacă ați absolvit o școală sau o facultate, toată experiența, sau aproape toată, se rezumă la perioada academică. Dacă sunteți un candidat mai matur, puteți include o mai mare experiență de muncă și vă puteți permite să renunțați la toate distincțiile academice. Va trebui, probabil, să renunțați și la unele detalii profesionale, concentrându-vă pe acele domenii care-l interesează pe patron.

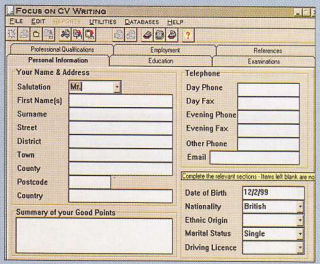
PC-ul dumneavoastră este ideal pentru acest tip de activitate.

Puteți schița, schimba și reordona *CV*-ul până când va include toate datele pe care le doriți. Dacă nu se încadrează într-o pagină, atunci îl puteți corecta prin diverse prescurtări sau prin reducerea dimensiunii caracterului. Înainte de tipărire vizualizați pagina. Pentru fiecare nou loc de muncă trebuie să vă actualizați *CV*-ul.

CE VĂ TREBUIE

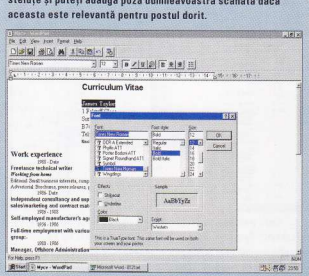
Program: Orice procesor de text (aici s-a folosit Word 7); ca variantă, se poate folosi un program special de compunere a CV-ului.

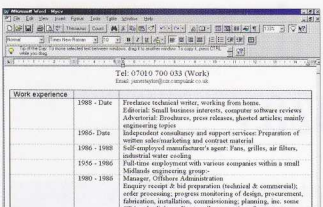
Cum se alcătuiește un *CV* profesionist



Pasul 1. Puteți căuta un program special care nu face altceva decât să vă pregătească un CV – Focus on CV Writing – de obicei cu posibilitatea alegerii formatului. *CV*-ul se construiește pe secțiuni, limitându-se, de obicei, la capitolele și punerea în pagină alese de programul de editare. Programul Focus on CV Writing al firmei SoftKey include un procesor de text pentru scrisorile suplimentare și o bază de date pentru alte locuri de muncă; în plus, are formulare de CV optime pentru afaceri, mediu universitar, domeniu tehnic, proaspăt absolvent etc. De asemenea, veți obține un jurnal cu interviuri, un interviu practic și sfaturi pentru completarea *CV*-ului.

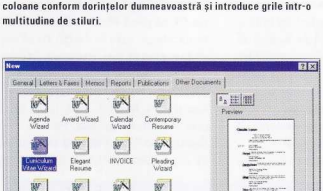
Pasul 2. Puteți să vă scrieți *CV*-ul folosind orice procesor de texte. Dacă aveți Windows 95, puteți folosi Word Pad, care oferă controlul asupra caracterelor, a stilului și dimensiunii acestora. Trebuie să scrieți cu grijă, deoarece nimic nu dăunează mai mult decât un exces de stiluri într-o singură pagină. Alegeți un caracter simplu, fără înfloriturii (Arial, de exemplu), pentru titlu și unul asemănător, să zicem Times Roman, pentru restul textului. Puteți folosi, de asemenea, steluțe și puteți adăuga poza dumneavoastră scanată dacă aceasta este relevantă pentru postul dorit.



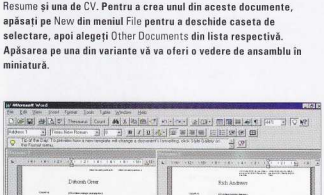


Pasul 3. Probabil cea mai simplă metodă de a prezenta informații pe coloane, ca într-un CV cronologic, este de a le introduce într-un tabel. Astfel economisiți timpul necesar testelor cu tasta „spațiu" și vă asigurați că secțiunile sunt aliniate. Pentru aceasta aveți nevoie de un procesor de text bun.

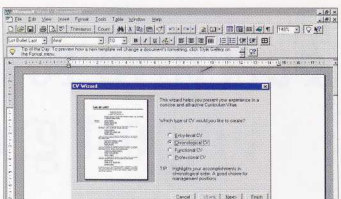
Microsoft Word 7 generează automat tabele, creează rânduri și coloane conform dorințelor dumneavoastră și introduce grile într-o multitudine de stiluri.



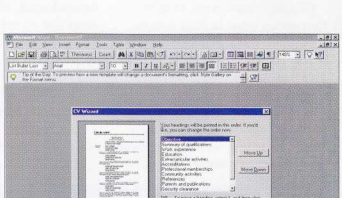
Pasul 4. Word 7 include tabele și sfaturi care vă ajută la crearea multor tipuri clasice de documente. Printre ele sunt trei structuri de Resume și una de CV. Pentru a crea unul din aceste documente, apăsați pe New din meniul File pentru a deschide caseta de selectare, apoi alegeți Other Documents din lista respectivă. Apăsarea pe una din variante vă va oferi o vedere de ansamblu în miniatură.



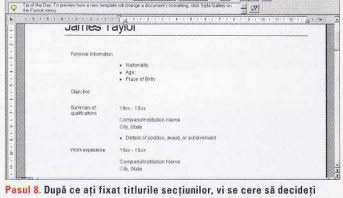
Pasul 5. Cele trei resume-uri sunt: „contemporan", „elegant" și „profesional". Toate acestea au spații pentru același tip de informații, variind doar așezarea în pagină și, eventual, tipul de literă folosit. Dacă utilizați formatul profesional, puteți apela și structura „scrisoare profesională" pentru a crea scrisoarea de intenție.



Pasul 6. Programul CV Wizard vă permite să alegeți dintr-o gamă largă de titluri și include mai multe informații; el oferă patru structuri diferite. First Level – Primul nivel – este potrivit dacă sunteți nou pe piața forței de muncă sau dacă aveți o experiență redusă. Nivelul „cronologic" este varianta ideală dacă ați urmat un parcurs liniar al carierei. Formatul „funcțional" este potrivit dacă aveți mai multe domenii de specializare și profesare. În sfârșit, tipul „profesional" este pentru aceia pentru care calificarea academică și cea profesională sunt esențiale.



Pasul 7. În structura cronologică introduceți numele, maxim două adrese, numărul de telefon de acasă și cel de la firmă. Apoi puteți alege orice alt titlu doriți, incluzând naționalitatea, vârsta, specializări, experiența de muncă și referințe. Încercați să folosiți informații cât mai puține și mai reprezentative pentru postul respectiv. Puteți alege, de asemenea, stilul clasic, contemporan sau elegant.



Pasul 8. După ce ați fixat titlurile secțiunilor, vi se cere să decideți ordinea acestora. Când totul este OK, Word va genera formatul corespunzător cu indicii de text pentru locurile de completat. Doar în acest stadiu veți ști dacă titlurile alese intră într-o singură pagină. Dacă nu, încercați Shrink din Word pentru a le cuprinde pe toate, altfel trebuie să o luați de la început. Când tabelul este terminat, introduceți detaliile proprii și obțineți CV-ul.

Azi e zi de curățenie!

Folosiți utilitarul de dezinstalare a programelor pentru a face ordine în computer.

Una dintre probleme sistemului Windows este că programele nu se instalează într-un singur director (sau folder), ci instalează fișiere peste tot. Windows '95 are intrări în programul denumit *Registry*. Dacă ștergeți o aplicație, aceste fișiere sunt adesea păstrate chiar după ștergere.

Pentru a scăpa de ele, aveți nevoie de utilitarul de anulare a instalării programelor software. În prezent, aceste utilitare sunt incluse în programele auxiliare care vă ajută să vă optimizați hard discul. Puteți găsi fișierele multiplicate sau puteți edita fișiere *.INI* (de inițializare) și intrările din programul *Registry*. Puteți face salvări de siguranță, puteți deplasa și recupera programe dacă vi se pare că, totuși, vă sunt utile.

Utilitarul de anulare a instalării *WinDelete* este însoțit de *McCafee VirusScan*, *WINCheckIt*, care reglează funcționarea unității centrale de procesare, funcționarea plăcii video și a celei CD-ROM, optimizează memoria, și *First Aid 95 Lite*, care identifică și repară programele și greșelile de configurare.

Scopul programului *WinDelete* este de a vă asigura că nu faceți greșeli, ca de exemplu să ștergeți un fișier util. Prima măsură de siguranță este codificarea color.

WinDelete atribuie culoarea verde fișierelor care pot fi șterse și galben celor care nu întrunesc criteriile de siguranță. La început, veți vedea că aproape toate fișierele sunt galbene.

Explicația ar fi că Windows permite ca anumite fișiere să fie folosite de mai multe programe.

Ștergerea unui fișier, despre care știți că a fost instalat de programul A, ar putea face programele C și D inoperabile. Programul *WinDelete* poate fi folosit pentru instalarea de programe. În acest caz, *WinDelete* supraveghează amplasarea fișierelor și modificările aduse unor programe cum ar fi *Registry*.

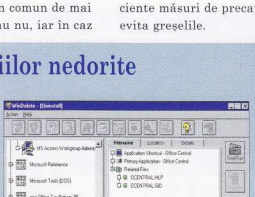
Programul va ști, așadar, dacă un fișier este folosit în comun de mai multe programe sau nu, iar în caz că nu, îl va șterge!

Ca măsură de siguranță suplimentară amintim salvările comprimate de rezervă. Acestea sunt copii care ocupă puțin spațiu pe hard disc. *Duplicate Finder* (Programul de identificare a fișierelor multiplicate) caută pe hard disc fișierele multiplicate. Puteți folosi mai multe criterii de căutare: nume de fișier și dată, numai nume de fișier sau numai extensie. Există un program, *System Editor* (editare de sistem), care permite căutarea și editarea simplă a fișierelor *.INI* și a celor din *Registry*. *Diagnostic* (Diagnosticare) verifică directoarele și fișierele din sistem. Există o funcție de vizualizare a hard discului sub formă de grafic, ceea ce permite identificarea directoarelor și subdirectoarelor care ocupă cel mai mult spațiu.

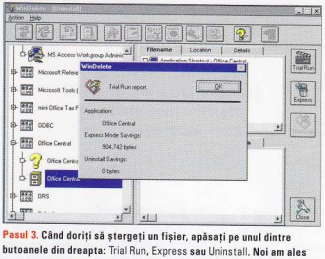
Anularea instalării implică unele riscuri, dar programele care se ocupă cu acest lucru dispun de suficiente măsuri de precauție pentru a evita greșelile.

Cum anulăm instalarea aplicațiilor nedorite

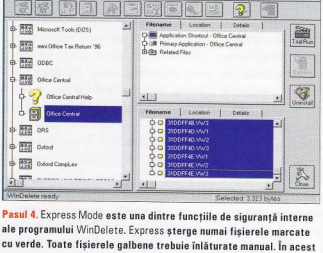
Pasul 1. În acest exemplu, vom anula instalarea fișierului Office Central, **inclus în** WinDelete. **În stânga se află caseta** Application List **(Listă de aplicații), iar în dreapta, lista cu folderele de culoare verde și cu cele de culoare galbenă. Această codificare color evită ștergerea fișierelor necesare pentru rularea altor aplicații.**



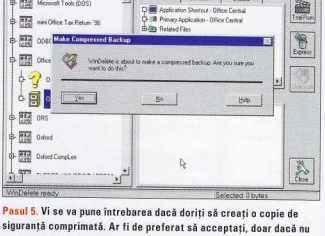
Pasul 2. În cazul în care nu știți sigur dacă un fișier poate fi șters, dați clic pe butoanele prin care se regăsește localizarea fișierelor și detaliile legate de dimensiune sau dată. Dacă fișierul se găsește în directorul aplicației, poate fi înlăturat fără riscuri. Dacă se găsește în directoarele (folderele) Windows sau în System, **lăsați-le acolo!**



Pasul 3. **Când doriți să ștergeți un fișier, apăsați pe unul dintre butoanele din dreapta:** Trial Run, Express **sau** Uninstall. **Noi am ales** Express Mode **pentru a vedea ce s-ar întâmpla dacă am șterge fișierele protejate și am descoperit că am economisi 904.742 octeți.**



Pasul 4. Express Mode **este una dintre funcțiile de siguranță interne ale programului** WinDelete. Express **șterge numai fișierele marcate cu verde. Toate fișierele galbene trebuie înlăturate manual. În acest scop mențineți apăsate tastele** Shift **și** Ctrl **simultan, apăsând în același timp pe tasta cu săgeata îndreptată în jos pentru a selecta fișierele multiple, așa cum am procedat aici. După apelarea butonului** Uninstall, **puteți șterge fișierele.**



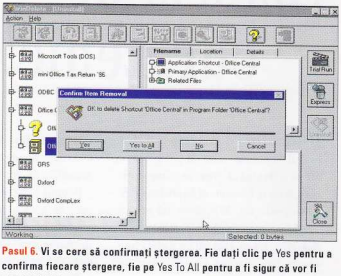
Pasul 5. **Vi se va pune întrebarea dacă doriți să creați o copie de siguranță comprimată. Ar fi de preferat să acceptați, doar dacă nu sunteți absolut siguri că toate fișierele pot fi șterse în siguranță!**

WinDelete

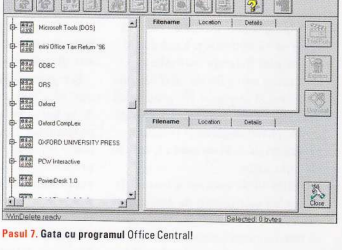
SURSE

CE VĂ MAI TREBUIE

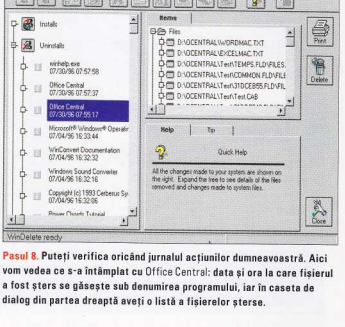
Programe: Unul dintre programele de anulare a instalării. Există programe de acest tip care pot fi încercate înainte de a fi cumpărate.



Pasul 6. **Vi se cere să confirmați ștergerea. Fie dați clic pe** Yes **pentru a confirma fiecare ștergere, fie pe** Yes To All **pentru a fi sigur că vor fi șterse toate.**



Pasul 7. **Gata cu programul** Office Central!



Pasul 8. **Puteți verifica oricând jurnalul acțiunilor dumneavoastră. Aici vom vedea ce s-a întâmplat cu** Office Central: **data și ora la care fișierul a fost șters se găsește sub denumirea programului, iar în caseta de dialog din partea dreaptă aveți o listă a fișierelor șterse.**

E timpul petrecerilor

Computerul vă asigură că toată lumea a fost invitată la petrecerea copiilor.

Când dați o petrecere pentru copii, totul trebuie să fie bine organizat, începând cu fețele de masă până la șervețele. Înainte de asta însă, este bine să verificați dacă i-ați invitat pe toți cei care trebuia să fie invitați.

Cel mai bine este să începeți cu întocmirea listei invitaților. De ce nu folosiți un computer? Lista va fi gata pregătită pentru petrecerea următoare și veți putea folosi câteva trucuri suplimentare pentru a vă simplifica viața.

Dacă vă gândiți să realizați invitațiile pe computer, v-ați făcut socoteala, poate, că ar fi cel mai bine să folosiți un program de design sau de tehnoredactare computerizată, dar lucrurile nu stau chiar așa. Desigur, cu *MS Publisher* veți realiza invitații cu un aspect elegant, dar dacă doriți să adăugați un nume pentru a vă personaliza invitația, singura soluție este să le tipăriți pe toate și să scrieți frumos fiecare nume din lista de invitați. Nu ar fi mai ușor ca tot acest efort să fie preluat de computer?

Cu un program de grafică se poate produce o versiune ușor diferită pentru fiecare invitat, numai că va trebui să concepeți un *layout*, să îl tipăriți, să schimbați numele, să o retipăriți și tot așa.

Există o cale mult mai ușoară. Dacă aveți un procesor de texte – *Microsoft Word*, folosiți funcția de compunere a mesajelor poștale pentru a scrie invitații personalizate sau scrisori de mulțumire.

„Compunere de mesaje poștale"? Sună complicat, dar nu e chiar așa. Este doar o modalitate de a furniza procesorului de texte o listă de elemente care pot fi adăugate pe o pagină standard, cum ar fi nume și adrese. Nu mai trebuie decât să scrieți scrisoarea sau să concepeți invitația, după care procesorul de texte va asambla toate informațiile și va crea oricâte invitații doriți.

Ați putea adăuga chiar câte o glumă pe fiecare pagină. Dacă veți folosi funcția de compunere a mesajelor poștale, fiecare invitat va avea o altă glumă pe invitația sa. De asemenea, le-ați putea cere copiilor să aducă cu ei câte o jucărie. De ce nu ați scrie o jumătate dintr-o pereche faimoasă, cum ar fi Iosefina și Napoleon, pe fiecare invitație, încât, pe măsură ce sosesc, invitații să-și găsească o pereche surpriză? Este o modalitate minunată de a face copiii să comunice, iar cu funcția de compunere a mesajelor poștale, efortul dumneavoastră va fi extrem de mic.

Nu uitați că, deși este destinat unor scopuri mai serioase, procesorul de texte poate fi folosit pentru a adăuga unele efecte pentru care altfel ar trebui să folosiți un program de grafică. Noi am încercat să simplificăm lucrurile pentru a explica pe înțelesul tuturor cum se folosește funcția de compunere a mesajelor poștale, dar se pot utiliza și culori și fonturi diferite.

Dacă ați înțeles cum se folosește, veți descoperi că există o mulțime de lucruri pe care le puteți face cu acesta: puteți întocmi CV-uri sau plângeri. În cazul în care trebuie să modificați de fiecare dată doar o singură parte a unei scrisori, lucrurile devin mult mai simple prin folosirea funcției amintite mai sus. Veți vedea în continuare ce trebuie să faceți. Dacă aveți un procesor de texte diferit, s-ar putea să existe unele diferențe, dar principiul de funcționare va rămâne la fel.

CE VĂ TREBUIE

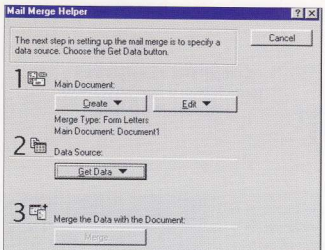
Programe: Un procesor de texte care să aibă funcția de compunere a mesajelor poștale – cum ar fi Microsoft Word în Windows. Atenție! Programele WordPad și Write nu pot fi folosite.
Componente hardware: Imprimantă.

CE PUTEȚI ÎNVĂȚA

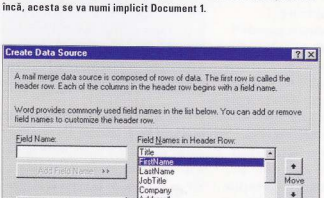
- Cum se creează un document cu informații personalizate pentru fiecare destinatar (folosind funcția de compunere a mesajelor poștale).

Cum se personalizează o invitație

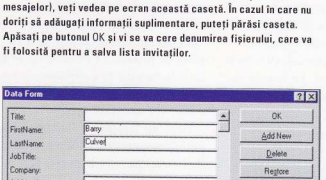
Pasul 1. Folosim Microsoft Word pentru a crea invitațiile. La început, am creat un document nou și i-am indicat programului Word că dorim să aibă format A6, aceasta fiind o dimensiune bună pentru invitații. Formatul A6 se poate obține prin împăturirea unei foi A4 în patru. În momentul în care este afișată fereastra, concepeți grafica invitației în funcție de cum doriți să arate, dar lăsați un spațiu liber pentru a adăuga numele persoanei invitate.



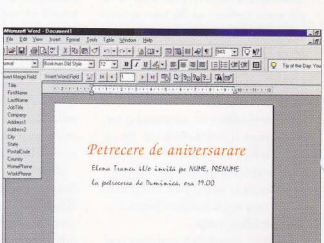
Pasul 2. Acum indicați programului Word că doriți să creați un document prin compunere de mesaje. Alegeți Merge (Compunere) din meniul Tools (Instrumente), după care va fi afișat ecranul de mai sus. Mai întâi, creați un document prin compunere de mesaje și indicați programului că doriți să folosiți fișierul curent. Dacă nu l-ați salvat încă, acesta se va numi implicit Document 1.



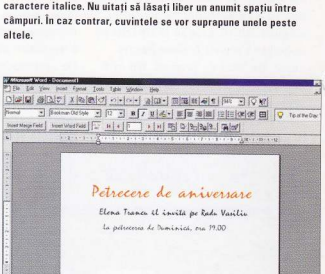
Pasul 3. Următorul pas este crearea sursei de date, adică lista celor pe care doriți să îi invitați la petrecere. Dacă dați clic pe cel de-al doilea buton din Mail Merge Helper (Asistentul de compunere a mesajelor), veți vedea pe ecran această casetă. În cazul în care nu doriți să adăugați informații suplimentare, puteți părăsi caseta. Apăsați pe butonul OK și vi se va cere denumirea fișierului, care va fi folosită pentru a salva lista invitaților.



Pasul 4. Fișierul cu lista invitaților va fi gol, așa că Word vă va întreba dacă doriți să adăugați informații. Dați clic pe Yes și veți vedea pe ecran formularul de mai sus. În cazul unei petreceri, veți folosi, probabil, numai numele și prenumele. Tastați-le pe cele ale primei persoane în partea superioară a listei, apoi apăsați pe butonul marcat cu Add New pentru a crea un formular nou pentru persoana următoare. La sfârșit, dați clic pe OK.



Pasul 5. Acesta este un model de invitație. Am adăugat numele dând clic cu mouse-ul în zona în care am vrut să apară cuvintele, apoi am apăsat pe butonul Insert Merge Field (Inserare câmp de compunere a mesajelor) din bara de instrumente. Alegeți informațiile care doriți să fie introduse. Iată aici numele și prenumele care vor fi adăugate în pagină la fel ca în exemplul nostru. Numele câmpului va fi scris cu caractere italice. Nu uitați să lăsați liber un anumit spațiu între câmpuri. În caz contrar, cuvintele se vor suprapune unele peste altele.



Pasul 6. La sfârșit, dați clic pe butonul marcat View Merged Records (Vizualizarea înregistrărilor) și invitația va fi personalizată pentru prima persoană din listă. Folosind butoanele Forward (Înainte) și Backward (Înapoi) din bara de instrumente, puteți vedea invitațiile înainte de a le tipări la imprimantă, pentru a vă asigura că ați ortografiat corect toate numele. Distracție plăcută!

Formularele, bată-le vina!

PC-ul vă poate ajuta să scrieți tot felul de formulare pentru club sau pentru firma dumneavoastră.

Crearea unui formular nu este chiar ceea ce visează cei mai mulți utilizatori individuali de PC. În același timp, este surprinzător cât de mulți oameni creează o formă sau alta de formular. Firmele locale, cum ar fi un club amator de teatru sau unul de grădinărit, au formulare care se completează în momentul înscrierii. De asemenea, biserica sau sfatul popular au o mulțime de tipuri de formulare, de la cele pentru înscrierea în cor până la tabelele pentru donatori.

Școala realizează și ea formulare pentru fondul clasei sau pentru învoiri. O firmă mică trebuie să aibă diverse tipuri de formulare: facturi sau condici de sugestii și reclamații, de exemplu.

Sunt destule șanse ca dumneavoastră înșivă să creați formulare; și veți avea mult mai multe idei când veți vedea ce ușor este să creați un formular. Astfel, veți spune adio zilelor în care chitanțele dumneavoastră arătau de parcă ar fi fost scrise la cea mai veche mașină de scris.

Există trei tipuri de formulare. De exemplu, pentru înscrierea în formația locală de teatru există un formular tipărit și care trebuie completat de candidat. Există un formular legat de un tabel unde informațiile conținute într-un teanc de formulare se combină pentru a produce un întreg. Și mai există un formular pe care-l creați pentru a ușura introducerea informațiilor într-o bază de date, cum ar fi un formular conținând informațiile de pe un CD audio, care poate fi tipărit.

Formularele pot fi create cu ajutorul procesorului dumneavoastră de text sau, pentru lucrări mai complexe, puteți apela la un pachet special de creare de formulare, cum ar fi *Office Forms*. Există două versiuni ale acestui program, *Fast Forms* (formulare rapide) fiind o versiune prescurtată a versiunii complete. Varianta completă are și o bază de date, 100 de caractere, 1.000 de imagini artistice și peste 50 de formulare gata pregătite.

Noi vom crea un formular care trebuie completat de părinții care cer – folosind Microsoft Word – ca odraslele lor să se alăture unei echipe.

CE VĂ TREBUIE

Program: un procesor de text - Microsoft Word - sau un program special pentru crearea formularelor - Fast Forms sau TopLevel Forms.

Componente hardware: imprimantă.

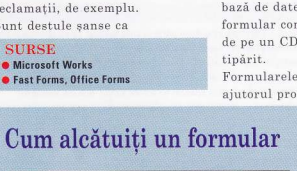
CE VEȚI ÎNVĂȚA?

să creați formulare

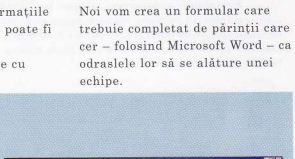
SURSE

- Microsoft Works
- Fast Forms, Office Forms

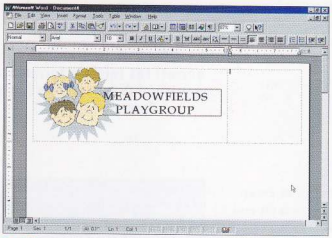
Cum alcătuiți un formular



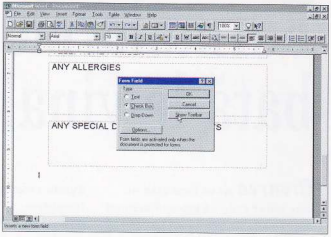
Pasul 1. Mai întâi, schițați cu creionul pe o foaie de hârtie formularul pe care doriți să-l creați. Este ușor dacă folosiți funcția Table din MS Word. Apăsați pe Table din banda de instrumente aflată la marginea de sus a ecranului, apoi pe Insert Table din meniul care va apărea. Vom începe prin inserarea aderasei și a însemnului propriu, astfel că vom alege un tabel cu două coloane și un singur rând.



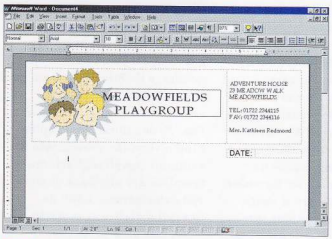
Pasul 2. MSWord introduce automat un tabel cu două coloane și un rând. În coloana din stânga introducem sigla proprie, care poate fi creată fie folosind o imagine artistică oarecare, fie folosind o imagine scanată a siglei existente. Dacă nu aveți scanner, puteți scana sigla la un birou de copiere. În acest caz sigla este stocată în subfolderul cu imagini artistice din folderul Word. Pentru a-l introduce apăsați doar pe Insert, apoi pe Picture din meniul afișat. Va apărea o căsuță de dialog ce va enumera toate pozele din subfolderul artistic. Apăsați pe imaginea siglei și poza va fi introdusă automat în document.



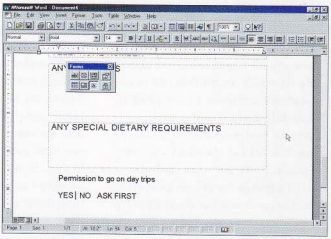
Pasul 3. Cu sigla inserată în coloana din stânga, şi cu lărgimea coloanei ajustată prin potrivirea săgeţilor de pe riglă chiar deasupra paginii, vă puteţi scrie adresa în coloana din stânga.



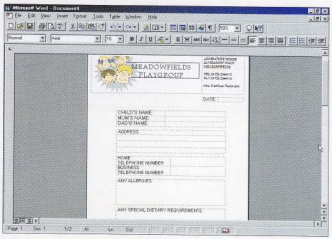
Pasul 6. La sfârşit, vom deveni puţin mai abili şi vom insera câteva căsuţe de verificare. Mai întâi apăsaţi pe Insert, apoi pe Form Field din meniul afişat şi pe Show Toolbar din căsuţa de dialog. Aceasta va scoate în evidenţă o bandă variabilă de instrumente.



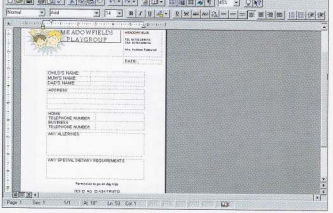
Pasul 4. Acum repetaţi acelaşi proces, şi anume: alegeţi un tabel de 2 coloane şi 1 rând şi îl poziţionaţi în pagină aşa cum doriţi. În coloana din stânga scrieţi Date (Dată) şi lăsaţi coloana din dreapta liberă, pentru a fi completată de candidat. De acum încolo, crearea formularului este simplă.



Pasul 7. Doriţi să ştiţi dacă părinţii sunt dispuşi să vă lase să profitaţi de o neaşteptată după-masă însorită pentru a vizita o grădină zoologică a animalelor de casă! Tot ceea ce doriţi este ca părinţii să bifeze căsuţa potrivită. Pentru aceasta scrieţi întrebarea, apoi răspunsul, după care apăsaţi pe iconul Check Box din banda de instrumente - simbolizată prin căsuţa marcată cu o cruciuliţă.



Pasul 5. Repetaţi inserarea de rânduri şi coloane în formular. Mai întâi, creaţi un tabel de 2 coloane şi trei rânduri pentru numele copilului şi cel al părintelui, apoi un tabel de o coloană şi 4 rânduri pentru adresă. În final, inseraţi un tabel de 2 coloane şi 2 rânduri pentru numerele de telefon de acasă şi de la firmă şi câteva tabele de câte o coloană şi un rând pentru informaţii speciale, cum ar fi regimul alimentar sau alergiile persoanei. Puteţi continua în acest mod cu crearea tabelelor pentru formularul dumneavoastră până când aveţi toate informaţiile dorite.



Pasul 8. Vom ordona puţin pagina prin centrarea textului şi a casetelor de control - toate sunt realizate din Toolbar sau din butoanele din marginea de sus a ecranului. Şi iată că am obţinut forma finală, gata de tipărit, a formularului. Acelaşi proces poate fi folosit pentru a realiza aproape orice tip de formular, de la o cerere de înscriere în corul bisericii, până la o factură pentru livrarea unei reviste săptămânale. Nimic nu este mai simplu.

Hărți

Computerul vă asigură că prietenii nu se vor rătăci niciodată în drum spre dumneavoastră.

Dacă vă mutați într-o nouă locuință sau vă schimbați locul de muncă sau, pur și simplu, doriți să invitați pe cineva la dumnea-voastră, s-ar putea să nu fie chiar atât de ușor să dați îndrumări astfel încât toată lumea să înțeleagă, mai ales cei care nu cunosc prea bine regiunea în care locuiți.

Cel mai simplu ar fi să folosiți o hartă. Iar pentru a obține o hartă care să îi îndrume pe oamenii ușor spre locul în care locuiți și care să le ofere numai informațiile de care au nevoie, cel mai simplu ar fi să o desenați singuri. Desigur, cei care au încercat știu deja că rezultatul nu este întotdeauna cel așteptat. Ar fi mai bine să nu folosiți o hartă cumpărată de la magazin, deoarece acestea sunt de obicei protejate împotriva reproducerii ilegale.

Din fericire, realizarea hărților este unul dintre acele lucruri pentru care o oră petrecută în fața computerului este importantă. Cu un scanner conectat la computer puteți transfera harta desenată de mână pe ecran, micșorându-i sau mărindu-i dimensiunile, astfel încât să încapă pe o foaie de broșură sau pe o invitație la petrecere. De asemenea, pot fi rectificate și liniile nesigure desenate de mână.

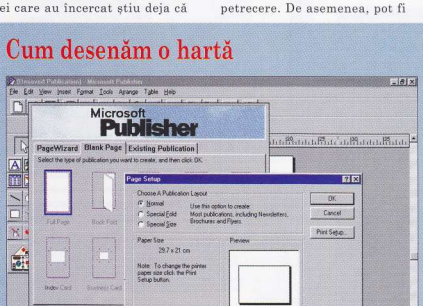
Trebuie să folosiți un program de grafică pentru a vă copia harta. Desenând peste original, puteți adăuga sau elimina orice informații. Pare complicat, dar este foarte simplu. Nu trebuie nici să aveți talent la desen, nici o mână sigură. Ajunge să dați clic cu butonul mouse-ului pe fiecare colț de stradă care apare pe ecran și să adăugați culorile dorite pentru a evidenția punctele de reper, cum ar fi o biserică, un oficiu poștal sau un anumit bar.

Dacă nu aveți un scanner atașat la computer, nu vă faceți griji! Există și alte moduri de a vă transfera harta desenată de mână într-un format pe care să îl puteți ajusta. De exemplu, dacă aveți un fax modem conectat la computer, vă puteți trimite harta desenată de la un alt fax, apoi îi puteți copia conturul pe ecran. Calitatea nu va fi la fel de bună ca aceea obținută la scanner, dar atâta timp cât vizualizați străzile, harta poate fi ușor ajustată.

Utilizatorii lui Windows 95 nici măcar nu au nevoie de un program foarte sofisticat. Dacă aveți programul *Microsoft Drawing* instalat pe computer, vă puteți desena harta în orice program care permite includerea de obiecte, adică în majoritatea programelor concepute pentru Windows 95.

În concluzie, ce mai așteptați? Fie că vin în scop de afaceri sau din pură plăcere, toți vizitatorii vor aprecia instrucțiunile clare care îi vor ajuta să vă găsească, așa că începeți să desenați harta chiar acum! Este foarte simplu!

Cum desenăm o hartă

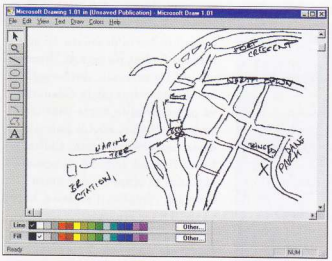


Pasul 1. Pentru exemplul nostru am folosit programul Microsoft Publisher. **Puteți folosi aproape orice program grafic dacă permite lucrul cu layere. Începeți să vă desenați harta pe o bucată de hârtie. Nu uitați să o scanați alb-negru și cu rezoluție mare pentru a putea citi numele străzilor pe care le veți include atunci când o veți copia. În momentul în care lansați** Microsoft Publisher, **vi se va oferi posibilitatea de a alege unul dintre mai multe tipuri de design. Vă puteți include harta în oricare dintre ele – pe ultima pagină a unei broșuri, să zicem. Noi am optat pentru o foaie simplă, orientată pe direcția laturii mai lungi, pentru ca harta să intre mai bine în pagină.**

CE VEȚI ÎNVĂȚA?

- **Cum folosiți layerele într-un program grafic pentru a copia o imagine.**

Pasul 2. **Anumite forme nu pot fi desenate direct în programul** Publisher, **ci trebuie să inserați mai întâi un desen. Alegeți** Insert Object **(Inserare obiect) din meniul** Insert **(Inserare) și veți vedea pe ecran o casetă cum este cea de mai sus. Alegeți** Microsoft Drawing. **Etapele următoare pot fi parcurse în orice program care permite inserarea unui obiect din** Microsoft Drawing. **Astfel, harta poate fi introdusă chiar și pe o foaie de calcul.**

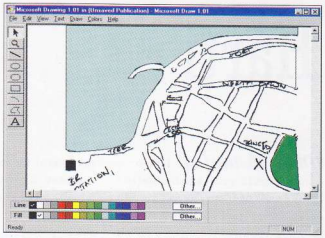


Pasul 3. **Când lansați programul de desenare, trebuie să importați harta desenată de mână pe care ați scanat-o. Alegeți fișierul respectiv din meniul** File **(Fișier). Salvați harta scanată în format .TIFF (Tagged Image File Format – Format grafic pentru imagini atașate), pe care** Microsoft Drawing **îl poate citi automat. Veți vizualiza imaginea importată în fereastra** Drawing **(Desen). Instrumentul de copiere a hărții este cel pentru forme neregulate, aflat deasupra literei A din partea stângă a ecranului. Mai întâi, dați clic pe imagine, apoi alegeți** Send to Back **(Trimite în spate) din meniul** Edit **(Editare). Veți vedea că tot ceea ce desenați apare deasupra hărții.**

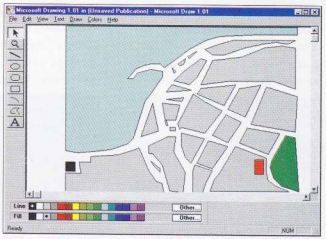
CE VĂ TREBUIE

Program: **Un program de desenare sau de tehnoredactare computerizată, cum ar fi Microsoft Publisher.**

Componente hardware: **Un scanner sau un fișier grafic care să conțină harta pe care doriți să o copiați.**



Pasul 4. **Pentru a copia un fragment al hărții, dați clic pe instrumentul pentru crearea formelor neregulate, apoi dați clic pentru un punct de început. Pe măsură ce deplasați mouse-ul, veți vedea că apare o linie dreaptă. Ori de câte ori veți da clic, se va adăuga un nou colț. Când ajungeți acolo de unde ați pornit, veți vedea un bloc pe care îl puteți colora. Pentru a copia și restul hărții, cel mai bine ar fi să dați o formă fiecărui bloc de clădiri. Golurile dintre aceste forme reprezintă străzile. Pentru a face harta mai ușor de înțeles, renunțați la câteva străzi sau desenați-le cu linii întrerupte.**



Pasul 5. **După ce ați desenat toate străzile, dați clic pe orice secțiune a hărții scanate și apăsați pe tasta** Delete **(Ștergere). Harta va dispărea și va rămâne pe ecran numai versiunea finală. Toate liniile desenate de mână au dispărut, iar pe ecran au mai rămas numai linii clare și drepte.**

Pasul 6. **Pentru a termina, selectați** Exit **și** Return **din programul** Drawing **și noua hartă va apărea în** Publisher, **unde mai puteți adăuga detalii suplimentare, cum ar fi un titlu și o săgeată care să le indice oamenilor în ce parte a hărții vă vor găsi.**

Personalizați ecranul de salvare

Cu foarte puțin efort vă puteți transforma PC-ul într-un computer cu adevărat personal.

Windows oferă o modalitate destul de prietenoasă de a folosi un computer, dar, când toată lumea are aceleași date de pornire, cu aceeași culoare, și toate computerele arată la fel, totul devine anost, oarecum impersonal.

Din fericire, puteți face destul de multe pentru ca PC-ul să vă reflecte personalitatea.

Prin apăsarea cu butonul din dreapta al mouse-ului pe o zonă goală de pe ecranul computerului și prin selectarea funcției *Properties*, veți avea acces la o gamă de caracteristici ce vă permit să modificați culoarea, mărimea și tipul denumirilor fiecărui icon. Vă mai oferă și multe alte aplicații. Puteți chiar să vă adăugați propriul ecran de savare – *screen saver*.

La început, aceste ecrane de salvare erau proiectate numai pentru a evita arderea monitorului. Acest lucru nu se întâmplă în cazul unui monitor modern, dar ecranele de salvare continuă să fie îndrăgite de utilizatori. Acestea pot fi folosite, de asemenea, ca metodă de asigurare primară; astfel, dacă nu atingeți tastatura sau mouse-ul computerului (adică dacă nu lucrați cu PC-ul) câteva minute, ecranele vor apărea și nu veți putea relua lucrul decât dacă introduceți o parolă.

În Windows aveți incluse un număr de ecrane de salvare, dar ele nu sunt foarte interesante și e posibil să nu vă placă nici unul. Puteți găsi, însă, pe Internet o mulțime de ecrane de salvare. Unele sunt gratuite, în timp ce altele sunt combinate (trebuie să plătiți dacă vă plac), iar celelalte nu pot fi cumpărate decât ca parte a altui program comercial. Pentru a le găsi, folosiți un program de căutare și introduceți *screen saver* – ecran de salvare.

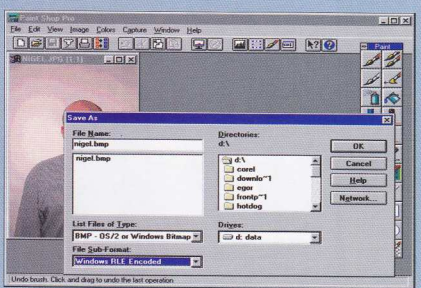
Dar ce părere aveți de un ecran de salvare absolut personal? Unul care ar marca computerul cu amprenta personalității dumneavoastră? Din nefericire, crearea unui *screen saver* nu este deloc ușoară. Ecranele de salvare sunt programe mici cu butoane de control proprii, pentru a vedea cum se derulează. Deși este posibil să redactați singuri un astfel de program, munca este destul de anevoioasă.

Există totuși și o variantă mult mai simplă. Multe ecrane de salvare pe care le puteți descărca de pe Internet pot utiliza imaginile dumneavoastră în locul celor încorporate inițial. Deci nu trebuie decât să descărcați un ecran care seamănă dorințelor dumneavoastră și să îi comunicați ce imagini doriți să folosească.

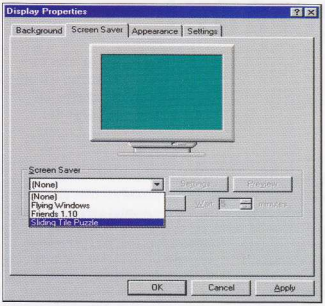
Pentru a vă arăta care este întregul procedeu am ales un ecran de salvare numit puzzle cu elemente mobile, care va diviza ecranul computerului după procedeul folosit pentru puzzle-urile copiilor – sunt acele imagini alcătuite din mai multe pătrățele; un colț al puzzle-ului este liber, iar celelalte pătrățele sunt amestecate, iar copiii trebuie să recompună imaginea inițială. Căsuța „ce vă trebuie" vă va spune unde să o descărcați, iar dacă preferați ceva original, aceeași pagină este legată de alte ecrane de salvare pe care le puteți descărca și folosi împreună cu imaginile dumneavoastră.

Indiferent ce program doriți să descărcați, trebuie să folosiți instrucțiunile de mai jos pentru instalare; astfel, vă veți transforma pozele în formatul corect. Nu veți consuma mai mult de câteva minute și în scurt timp veți obține un PC care s-a transformat într-adevăr într-un computer personal.

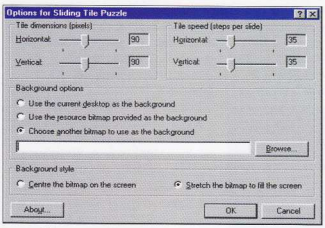
Cum se realizează un ecran de salvare



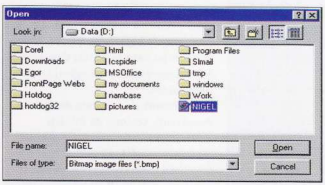
Pasul 1. Ecranele de salvare, ca majoritatea componentelor Windows, „înțeleg" doar anumite tipuri de fișiere grafice – de obicei formatul bitmap (BMP) **de Windows. Astfel că, înainte de a putea folosi poze proprii, va trebui să le salvați în format. Pentru a face această transformare am utilizat** Paint Shop Pro. **Tot ce aveți de făcut este să încărcați poza, apoi să alegeți** Save As **și să selectați** BMP **din lista de formate. Nu are sens să salvați poze în format** BMP **pentru alte scopuri, deoarece ele vor ocupa mult mai mult spațiu pe disc decât un format** JPEG **sau** GIF.



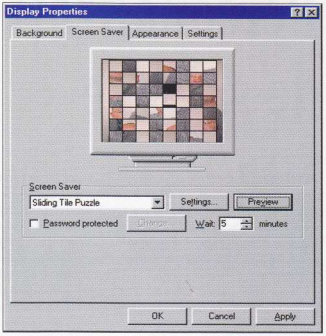
Pasul 2. Pentru a instala un ecran de salvare în Windows, tot ce aveţi de făcut este să-l transferaţi de pe hard disc în folderul Windows. Ecranele de salvare au extensia .SCR, dar dacă au fişiere de ajutor şi alte componente auxiliare, copiaţi-le şi pe acestea. Când este terminată copierea, puteţi apăsa în orice loc de pe ecran cu butonul drept al mouse-ului şi alegeţi Screen Saver **dintre butoanele din marginea de sus a căsuţei de dialog. Dacă aţi copiat fişierul .SCR unde trebuie, atunci noul ecran de salvare va apărea în lista afişată pe ecran.**



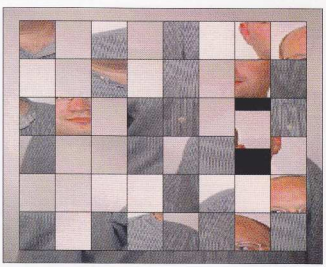
Pasul 3. În continuare apăsaţi butonul Settings **şi veţi vedea tabloul de control al ecranului de salvare. Acest ecran are încorporată o poză pe care o poate folosi sau vă poate reorganiza ecranul.**



Pasul 4. Apăsaţi butonul Browse **şi pe ecran veţi vedea o căsuţă asemănătoare cu aceasta. Aici puteţi selecta poza pe care aţi salvat-o la Pasul 1. Puteţi deschide orice alt fişier** bitmap, **dar cele mai bune rezultate le veţi obţine dacă nu aţi ales unul cu peste 256 de culori.**



Pasul 5. Dacă apăsaţi butonul Choose Another Bitmap **(Alegeţi alt fişier bitmap), puteţi selecta orice poză doriţă. Butoanele de deplasare din partea de sus a căsuţei de dialog vă permit să alegeţi în câte părţi va fi împărţită poza şi cât de rapid trebuie să se deplaseze acestea. Singura opţiune pe care mai trebuie să o alegeţi este să vă hotărâţi dacă doriţi ca imaginea să cuprindă întreg ecranul sau să fie plasată în centru. Reamintiţi-vă că dacă măriţi poza unei persoane, aceasta ar putea arăta, în final, destul de ciudat – din cauza rezoluţiei. După ce aţi selectat variantele preferate, apăsaţi pe** OK **şi veţi reveni în meniul principal de unde puteţi fixa numărul de minute după care apare ecranul de salvare; puteţi adăuga şi o parolă astfel încât, dacă nu sunteţi lângă computer, nimeni nu va putea să-l acceseze.**



Pasul 6. Pentru a vedea rezultatul final, apăsaţi butonul Preview **şi nu atingeţi mouse-ul. Veţi vedea imaginea alăturată, cu pătrăţele ce se deplasează până când PC-ul rezolvă puzzle-ul.**

CE VĂ TREBUIE

Program: O copie a ecranului de salvare Sliding Tile Puzzle, disponibil pe Internet la adresa http : // classic.phsyiol.cam.ac,uk/scr/, sau un ecran de salvare similar ce vă permite să utilizaţi imagini proprii.

Componente hardware: Un computer dotat cu sistem Windows.

Poșta electronică

Cu ajutorul PC-ului, este foarte ușor să trimitem fișiere de text și chiar imagini folosind o conexiune telefonică!

E-mail-ul este cel mai util instrument de comunicare al anilor '90. De îndată ce ați început să îl folosiți, veți vedea că devine aproape indispensabil. S-ar putea să apară însă un mare inconvenient în momentul în care corespondența bazată pe text nu mai este suficientă.

Ce se întâmplă în cazul în care vreți să invitați pe cineva la o petrecere și îi trimiteți o invitație electronică foarte colorată și plină de imagini? Sau dacă ați lucrat acasă la o foaie de calcul și doriți să o trimiteți cuiva de la birou? Sistemele obișnuite de e-mail se concentrează asupra trimiterii textului, cu puține alte opțiuni; de aici, folosirea în mesaje a unor simboluri ca emoticonurile, care vă ajută să transmiteți o nuanță umoristică sau alte sentimente.

Dacă folosiți un serviciu on-line de tipul *CompuServe*, poate că nu v-ați gândit la aceste aspecte. Majoritatea sistemelor de e-mail au anumite modalități de a trimite fișiere de la un membru la altul. În cazul serviciului *CompuServe*, de exemplu, ajunge să alegeți comanda *Send* (Trimitere) din meniul *Mail* (Poștă) și GATA.

Din nefericire, se poate face schimb de fișiere numai între membrii aceluiași sistem informatic. Toate sistemele de e-mail sunt legate între ele prin sistemul de poștă electronică al Internetului, conceput inițial pentru a se ocupa de mesajele de text și nu de imagini sau de documente create prin prelucrare de text.

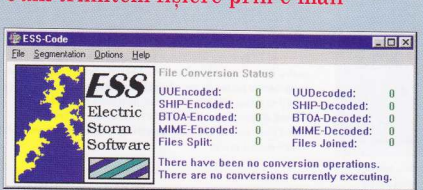
Din fericire, aceasta nu înseamnă că nu se pot trimite fișiere unor persoane care folosesc alte sisteme, ci numai că există un truc care vă ajută să faceți acest lucru. Trucul este de fapt foarte simplu: convertiți fișierul pe care doriți să îl trimiteți în text, folosind un program special de convertire. Destinatarul va trebui să folosească un program similar pentru a-l reconverti.

Dacă vi se pare neclar, încercați să vă imaginați că Internetul a fost conceput numai pentru transmiterea de informații în engleză, iar dumneavoastră doriți să transmiteți un mesaj în română. Îl traduceți dintr-o limbă într-alta, îl trimiteți, după care destinatarul îl poate retraduce în franceză. În ceea ce privește trimiterea de fișiere prin Internet, limbajele sunt denumite coduri, cele mai cunoscute fiind *UU* și *MIME*. La fel cum, pentru a face o traducere, folosiți mai multe dicționare, aici puteți folosi mai multe programe. Aceasta înseamnă că nu este nevoie să aveți același program pe ambele computere, atâta vreme cât, atât dumneavoastră, dar și destinatarul, folosiți programe care recunosc același format.

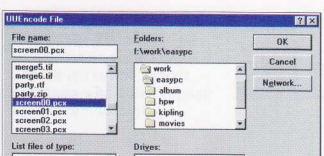
În curând, majoritatea serviciilor de poștă electronică vor face acest lucru automat, însă deocamdată, un program de codare este un instrument vital pentru toți cei care doresc să trimită și imagini sau foi de calcul prin Internet. Chiar dacă nu vi se pare necesar, gândiți-vă la beneficiile pe care vi le-ar putea aduce schimbul de imagini sau de documente create prin procesare de text. Puteți fi siguri că, în momentul în care cineva tipărește propunerea pe care i-ați trimis-o, ea arată exact așa cum ați conceput-o, iar toate paginile sunt la locul lor. De asemenea, puteți scana o fotografie de la nuntă sau o invitație la petrecerea de aniversare și le puteți trimite rudelor și prietenilor din lumea întreagă mult mai rapid și, probabil, mult mai ieftin decât par-avion.

Toată această discuție despre codare și decodare poate să pară complicată și greu de pus în practică, dar lucrurile sunt mult mai simple decât par. În orice caz, pentru moment, este una dintre cele mai bune și mai simple modalități de a adăuga puțină culoare lumii monocolore a mesajelor transmise prin Internet.

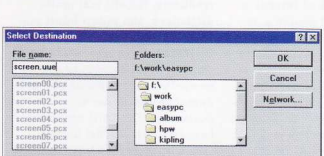
Cum trimitem fișiere prin e-mail



Pasul 1. Iată ce veți vedea când veți lansa pentru prima oară programul de codare ESS, care convertește fișierele în și din diverse formate folosite pentru trimiterea de mesaje prin e-mail. Fișierele mari pot fi chiar împărțite în fragmente care vor fi trimise în mai multe mesaje, după care vor fi reasamblate. Pentru exemplul nostru vom folosi sistemul de codare UU, unul dintre cele mai des utilizate. Puteți folosi și sistemul de codare MIME, care a fost introdus în multe sisteme de poștă electronică.



Pasul 2. Pentru a converti un fișier care urmează a fi trimis prin e-mail, deschideți meniul de fișier și alegeți UUEncode. Dacă fișierul este mare, va trebui să verificați mai întâi opțiunile de segmentare. Deocamdată, închideți-le, pentru ca fișierul să fie trimis dintr-o bucată. Dacă destinatarul nu reușește să citească mesajul, încercați să îl segmentați, dar cel mai bine ar fi să evitați această problemă când puteți. Când alegeți UUEncode, veți vedea o casetă ca aceea de mai sus. Alegeți fișierul care urmează a fi codat.

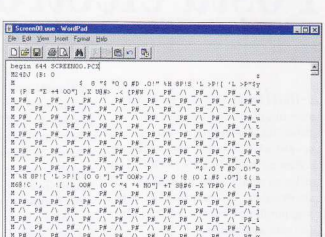


Pasul 3. În continuare va trebui să dați o denumire versiunii codate a fișierului. Nu contează ce denumire folosiți, deoarece numele original este salvat ca parte a versiunii codate. În mod obișnuit se folosește un nume de fișier care se termină în .uue. **Exemplu:** să presupunem că trimitem un fișier denumit screen00.pcx. Versiunea codată se va numi screen00.uue. Dați clic pe butonul OK și vi se va spune care este stadiul convertirii. Dacă fișierul a fost fragmentat, lista vă va arăta care sunt fișierele ce trebuie trimise.

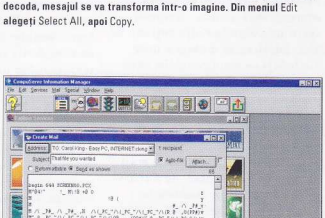
Pasul 4. Folosiți acum un program de poștă electronică, cum ar fi CompuServe Information Manager, pentru a crea un mesaj poștal obișnuit. Dacă sistemul de e-mail pe care îl folosiți formatează textul în locul dumneavoastră, prin deplasarea lui în noile rânduri de îndată ce atinge marginea din dreapta, închideți această funcție. Utilizatorii serviciului CompuServe vor trebui să apese pe butonul marcat Send as shown, iar cei care folosesc alte sisteme vor fi nevoiți să deplaseze marginea din dreapta. Important este să vă asigurați că nici un rând din fișierul codat nu a fost modificat.

CE PUTEȚI ÎNVĂȚA

- **Cum se codează mesajele trimise prin e-mail.**



Pasul 5. În CompuServe Information Manager, alegeți Open din meniul File și selectați fișierul pe care l-ați salvat după ce a fost convertit, în cazul de față screen00.uue. În funcție de dimensiune, fișierul va fi deschis în NotePad sau WordPad, după care veți vizualiza un ecran asemănător cu cel de mai sus. Pare de neînțeles, dar după ce îl veți decoda, mesajul se va transforma într-o imagine. Din meniul Edit alegeți Select All, apoi Copy.



Pasul 6. Reveniți la programul de poștă electronică și la mesajul pe care l-ați început mai devreme, apoi alegeți Paste din meniul Edit pentru a introduce mesajul codat în mesajul poștal. Puteți adăuga comentarii în partea de sus a fișierului, apoi apăsați pe Send. Dacă primiți un mesaj trimis în acest mod, nu trebuie decât să salvați mesajul din programul de e-mail (în WinCIM, folosiți Save As din meniul File), apoi să îl decodați cu ajutorul codului ESS. Acum, puteți trimite mesaje oricui!

CE VĂ TREBUIE

Program: Un program de codare/decodare, cum ar fi ESScode, WinCode sau Mpack.

Altele: Un cont de e-mail deschis la un furnizor de servicii de Internet.

Cum să scriem povești nemuritoare

Cu un computer și un pic de imaginație, puteți crea și publica povestiri proprii!

Copiii sunt povestitori înnăscuți. Ei descoperă limba și abordează lumea cu o prospețime și cu o imaginație care nu cunosc limite. Le place să-și exprime și să-și împărtășească experiențele și plăsmuirile pentru ca acestea să fie lăudate. Încep adesea să-și publice poveștile desenând sau pictând imagini. Aceasta duce la combinarea textului și a imaginilor la fel ca în cărțile așezate pe rafturile bibliotecii. Bucuria lor de a inventa povești poate fi intensificată de posibilitatea de a-și prezenta lucrarea în forma finită pe care le-o oferă un computer. Prin combinarea acțiunilor unui procesor de texte, a unui program de desenare și a unei imprimante, copiii pot deveni acum scriitori și editori cu rezultate de un profesionalism remarcabil.

Ca orice povestitor, și copilul are nevoie de o audiență. Ce poate fi mai minunat decât să creeze povestiri care să poată fi afișate pe peretele dormitorului sau pe ușa frigiderului? Cel mai bine ar fi însă să prezentați povestirea copilului dumneavoastră sub formă de frize, împodobind-o și cu câteva imagini.

Acest proces poate începe fie cu redactarea povestirii, fie cu crearea imaginilor. În exemplul de față, am început cu redactarea unei povestiri despre o pisică, pe nume Pisi, care nu a mai putut coborî din copac. Am desenat apoi câteva imagini pentru a o ilustra. Aceste imagini pot fi create cu ajutorul oricărui program de pictare. Noi am ales *Paintbrush* care face parte din Windows.

Am salvat imaginile și apoi le-am inserat în povestire. Împărțind povestirea pe pagini, am realizat o suită narativă care poate fi afișată sub formă de friză pe perete.

Dacă aveți de gând să creați și o suită de imagini cu fundal similar, vă puteți ușura treaba folosind opțiunea *Save As* din meniul *File*. Creați mai întâi imaginea care va servi ca fundal și care va conține elemente comune întregii suite de imagini: un pom sau o bancă. Salvați prima etapă, selectând *Save* din meniul *File*. Dați-i o denumire fundalului. Puteți adăuga apoi toate elementele pentru prima imagine din suită – cum ar fi oamenii și animalele. Pentru a salva aceste adăugiri, folosiți opțiunea *Save* din meniul *File*. Astfel, veți putea da acestei imagini adaptate un alt nume.

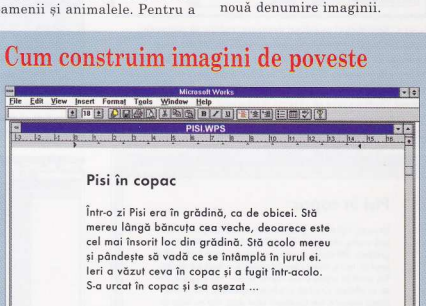
Pentru a crea cea de-a doua imagine a suitei, alegeți *File* și apoi *Close*. Selectați *Open* din același meniu și deschideți imaginea originală. Veți reveni la imaginea de fundal. O puteți folosi pentru a crea cea de-a doua imagine a suitei. La sfârșit, folosiți opțiunea *Save As* din meniul *File* și dați o nouă denumire imaginii.

CE VĂ TREBUIE

Program: Un program de procesare a textelor și un program de desenare și pictare

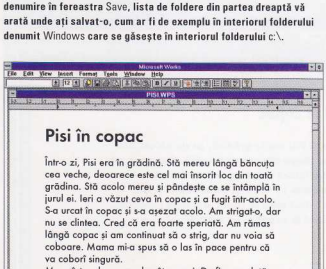
Componente hardware: Un computer dotat cu o imprimantă – o imprimantă color ar fi ideală.

Cum construim imagini de poveste

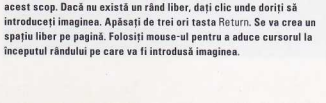


Pasul 1. Scrieți povestirea cu ajutorul oricărui procesor de text. Pentru copiii mai mici, ar fi bine să alegeți o dimensiune mai mare pentru font înainte de a începe. Dați-le copiilor posibilitatea să lucreze la povestirea lor, să facă adăugiri, să-și corecteze greșelile și să mediteze asupra ideilor noi care se nasc. Fie în decursul acestui proces, fie la sfârșit, tipăriți rezultatul la imprimantă pentru simplul motiv că este mai ușor să verificați astfel ceea ce faceți. Folosiți varianta finală pentru a decide ce imagini veți introduce și unde anume.

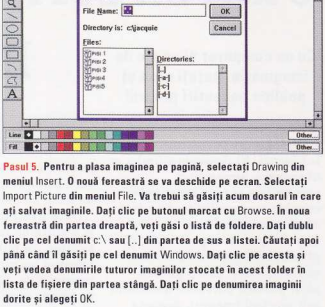
Pasul 2. După ce ați salvat povestirea, ieșiți din programul de procesare a textelor și încărcați programul de desenare-pictare. Pictați imaginile și salvați-le de fiecare dată cu alt nume. Ar fi util să dați imaginilor denumiri care să indice poziționarea lor: pisi1, pisi2 și pisi3.



Pasul 3. Atunci când vă salvați desenele, trebuie să știți unde anume le-ați salvat pentru a le putea regăsi mai târziu. Este important să nu uitați de acest lucru. Atunci când îi dați lucrării o denumire în fereastra Save, lista de foldere din partea dreaptă vă arată unde ați salvat-o, cum ar fi de exemplu în interiorul folderului denumit Windows care se găsește în interiorul folderului c:\.

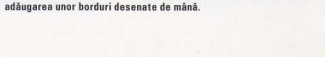


Pasul 4. Ieșiți din programul de desenare și încărcați programul de procesare a textelor. Deschideți povestirea dând clic pe Open din meniul File. Gândiți-vă unde trebuie să introduceți prima imagine. Plasați cursorul în locul respectiv, cu un clic pe butonul mouse-ului la începutul rândului. Ar fi mai bine să creați un rând special pentru acest scop. Dacă nu există un rând liber, dați clic unde doriți să introduceți imaginea. Apăsați de trei ori tasta Return. Se va crea un spațiu liber pe pagină. Folosiți mouse-ul pentru a aduce cursorul la începutul rândului pe care va fi introdusă imaginea.



Pasul 5. Pentru a plasa imaginea pe pagină, selectați Drawing din meniul Insert. O nouă fereastră se va deschide pe ecran. Selectați Import Picture din meniul File. Va trebui să găsiți acum dosarul în care ați salvat imaginile. Dați clic pe butonul marcat cu Browse. În noua fereastră din partea dreaptă, veți găsi o listă de foldere. Dați dublu clic pe cel denumit c:\ sau [..] din partea de sus a listei. Căutați apoi până când îl găsiți pe cel denumit Windows. Dați clic pe acesta și veți vedea denumirile tuturor imaginilor stocate în acest folder în lista de fișiere din partea stângă. Dați clic pe denumirea imaginii dorite și alegeți OK.

Pasul 6. Imaginea trebuie să apară în fereastră. Pentru a o plasa în interiorul povestirii din programul de procesare a textelor, selectați Exit și apoi pisi.wps din meniul File. Alegeți Yes atunci când sunteți întrebați dacă doriți să modificați povestirea. Acum ar trebui să reveniți la povestire și să vedeți imaginea gata introdusă.



Pasul 7. Folosiți mouse-ul pentru a plasa cursorul acolo unde doriți să începeți pagina următoare. Selectați Insert Break din meniul Format. Această funcție va crea începutul unei noi pagini. Cursorul ar trebui să se afle acum la începutul unei noi pagini. Apăsați pe tasta Return de câteva ori pentru a adăuga două-trei rânduri libere. Deplasați cursorul în partea de sus a noii pagini și repetați procedeul de inserare a următoarei imagini, revenind la Pasul 6. În același mod, introduceți și celelalte imagini. Puteți mări paginile tipărite prin adăugarea unor borduri desenate de mână.

Internet

//cinema.

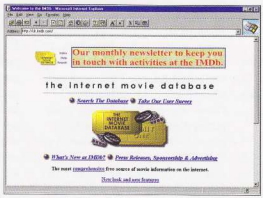
La cinematograf

Vizionarea unui film nu este neapărat asociată cu reţeaua Internet. Cu toate acestea, există o grămadă de informaţii disponibile, fie că sunteţi un fan înrăit sau doriţi numai o simplă informaţie legată de închirierea unei casete video sau de filmele care rulează la cinematograful din cartier.

Pagini Aurii

Pagini Aurii înseamnă mai mult decât o simplă carte de informaţii. Sistemul World Wide Web oferă şi el o listă a filmelor recent lansate pe piaţă. Dacă doriţi mai mult, daţi clic pe regiunea din ţara în care locuiţi şi veţi afla ce filme rulează la cele mai apropiate cinematografe. Puteţi afla şi dacă un anumit film rulează la acel cinema şi la ce oră începe. Există de asemenea, conexiuni între Pagini Aurii şi informaţiile cinematografice de pe întregul Internet, inclusiv o versiune electronică a revistei Flicks, distribuită la majoritatea cinematografelor. Poate că nu aratã la fel de bine ca versiunea originală, însă oferă o mulţime de informaţii despre ce merită să vedeţi.

Aflaţi totul despre filme dacă daţi clic pe un singur buton



Baza de date cinematografice a Internetului vă oferă toate informaţiile legate de filme

Bază de date cinematografice pe Internet

S-ar putea să nu aveţi chef să mergeţi la un film. Aţi prefera să rămâneţi acasă şi să-l vizionaţi pe cel în care un băiat şi o fată aruncă cu pietre într-o casă veche. Hmm... Unul dintre protagonişti era, parcă, James Stewart.
Nu vă faceţi grijă! Consultaţi Internet Movie DataBase, care este poate cea mai mare pagină de film de pe Internet. Puteţi căuta filmele în funcţie de actorii care au

Cum să navigăm pe Internet cu Magellan

Dacă aţi început să navigaţi pe Internet, aţi constatat cu siguranţă că aveţi la dispoziţie o cantitate imensă de informaţii. Să găsiţi un anume program poate fi dificil în aceste condiţii. Din fericire, există o mulţime de pagini Web care se comportă ca programe de căutare. Acestea sunt sisteme care localizează informaţia bazându-se pe datele introduse de dvs. de la tastatură. Chiar şi cu un program de identificare, este posibil să vă aflaţi în faţa a sute de pagini din care trebuie să selectaţi informaţia dorită.

Magellan este unul dintre cele mai noi sisteme de căutare pe Internet. El este creat ca să vă uşureze munca de căutare la maxim.

Pentru a putea folosi Magellan, nu trebuie decât sa daţi clic pe butonul Open şi să tipăriţi în http: //www.mckinlez.com/ ; apăsaţi apoi tasta Enter. Programul Magellan vă apare în fereastra activă. Acesta vă permite să căutaţi informaţii tipărind de la tastatură caractere sau cuvinte de identificare; apăsaţi apoi butonul Search. Este foarte important să nu uitaţi că dacă tipăriţi două cuvinte, Magellan vă va afişa o listă de opţiuni care include acele cuvinte. De exemplu tipăriţi „Fecioara Maria". Dacă doriţi să vedeţi numai paginile care conţin ambele cuvinte, atunci trebuie să le introduceţi astfel: „+fecioara +maria". Puteţi folosi simbolul „-" pentru a a sări peste paginile cu elemente care nu sunt de interes. De exemplu, tipăriţi „+fecioara +maria-Irod" pentru a vedea paginile despre Fecioara Maria care nu conţin referiri la Irod.

Puteţi începe cu una dintre opţiunile: viaţa de zi cu zi pentru a identifica paginile care vă interesează. Există chiar şi o opţiune pentru copii – Kid Zone – unde puteţi căuta orice informaţii de interes pentru copii.

Cel mai important la Magellan este că, spre deosebire de alte programe de căutare, vă oferă posibilitatea de a avea un preview al paginii, astfel că veţi şti dacă merită să deschideţi o anumită pagină sau nu.

Lumina Verde. Site-urile care pot fi accesate de toţi membrii familiei au o lumină verde ataşată lângă iconul de prezentare. Aşa vă va ajuta să ştiţi dacă puteţi să daţi clic pe iconul respectiv astfel încât să nu vă simţiţi jenaţi dacă se află şi copiii de faţă.

Site-ul 20th Century Fox vă permite să faceți turul studiourilor sale sau să obțineți informații legate de obiectele promoționale „Dosarele X".

în pagina de Web a companiei Walt Disney puteți afla noutăți despre ultimele filme pe care le-a produs, dar și despre toate celelalte produse Disney, cum ar fi programele de computer create pe baza unor filme dar și cele mai noi informații despre parcurile Disney. De asemenea, puteți vizita site-ul 20th Century Fox. Aici, aflați ultimele bârfe filmografice sau faceți on-line un tur al studiourilor, completat cu o versiune în „realitate virtuală" a scenei cu strada din New York, pe care o puteți străbate cu ajutorul computerului dvs. Dacă preferați să luați loc, o puteți face în Cafeneaua cinematografică, unde puteți discuta, împreună cu alți oameni, despre zvonuri, staruri și filme. Le puteți trimite comentariile dumneavoastră chiar celor de la Fox.

În site-ul Sony, veți citi despre lansările de filme ale unor studiouri, cum ar fi Columbia, inclusiv despre *Tipul de la cablu* cu Jim Carrey.

Există chiar și site-uri dedicate unui singur film. Un exemplu îl constituie paginile ID4, în care aflați totul despre Independence Day și care oferă o mulțime de informații neoficiale despre film. În cazul ID4, site-ul include o mulțime de informații despre OZN-uri și extratereștri, ba chiar și despre faimosul *Incident de la Roswell*, unde se presupune că s-ar fi prăbușit o navă extraterestră.

jucat în ele sau de locul și perioada în care au fost turnate.

Puteți căuta chiar printre temele miilor de filme pentru a le găsi pe cele cu un anumit subiect.

Există un sistem de evaluare pentru fiecare film. Spre deosebire de evaluările din majoritatea ghidurilor, aici aveți posibilitatea să votați chiar dumneavoastră, pentru că este un sistem interactiv. Vi se dau și detalii despre greșeli flagrante, citate și vi se spune dacă filmul respectiv este disponibil pe casetă sau nu. Dacă nu aveți chef să mergeți până la magazinul cu casete video, puteți accesa site-uri care vă vor permite să comandați on-line caseta video dorită.

Superproducțiile

Pentru cei mai mulți, cinema înseamnă marile superproducții. Toate marile companii cinematografice au site-uri pe Internet, cu diferite informații legate de filmele lor. De exemplu,

Să stăm de vorbă

Pe Internet nu există numai pagini Web ale companiilor producătoare de filme, ci și o mulțime de forumuri, denumite *newsgroups*, care vă dau posibilitatea să stați de vorbă cu oameni din lumea întreagă, pe orice temă. Puteți vorbi despre artiștii în sine, despre cronicile de film, despre efectele speciale, dar puteți să spuneți și de ce filmele nu mai sunt ce erau odată.

Principalul forum este rec.arts.movies.misc. Nu trebuie decât să-i cereți programului să-l selecteze. Dacă aveți un browser potrivit, clicați butonul Open și introduceți textul: rec.arts.movies.misc. Ar fi de preferat ca, înainte de a participa la discuții, să vă formați o idee despre ceea ce se vorbește acolo.

Internetul

Credem că toată lumea a auzit despre rețeaua Internet sau sistemul World Wide Web. În numărul 6 al revistei noastre vom explica ce reprezintă acestea și cum pot fi folosite. Atunci, veți putea citi această secțiune obișnuită cu informații despre cele mai interesante site-uri.

UNDE CĂUTĂM

Dacă doriți să găsiți site-urile menționate în această pagină, nu trebuie decât să introduceți următoarele adrese, care poartă numele de URL sau Unique Resource Locator.

- **Magellan**
  www.mckinley.com/
- **Yellow Pages film finder**
  www.yell.co.uk./yell/ff.html
- **Flicks Magazine**
  www.flicks.co.uk/
- **United International Pictures**
  www.uip.com/
- **Sony Pictures**
  www.spe.sony.com/Pictures/
- **20th Century Fox**
  www.fox.com/
- **Disney**
  www.disney.com/
- **Independence Day**
  www.id4.com/
- **Internet Movie Database**
  www.imdb.com/

Cercul de discuții menționat mai sus poate fi găsit la următoarele adrese:

- **news:rec.arts.movies.misc**
- **news:rec.arts.movies.announce**
- **news:rec.arts.movies.reviews**
- **news:rec.arts.movies.people**
- **news:rec.arts.movies.movie.going**
- **news:rec.arts.movies.past.films**
- **news:rec.arts.movies.current.films**

Toate site-urile erau active la închiderea ediției.

//moda.

Ce se poartă

Când spuneți

modă și Internet, imaginea care vă apare va fi cea a unor persoane purtând hanorace, nu?. Internetul este folosit de milioane de oameni și există o mulțime de informații despre moda de pe diverse meridiane.

Introduceți Internet fashion într-unul din programele de căutare de pe Internet ca Magellan (v. Internet, pagina 1) sau Yahoo și veți găsi conexiuni cu fișiere de pe întreg globul, acoperind toate aspectele legate de îmbrăcăminte, de modă și de stil.

Prezentări de modă

Dacă atunci când vă gândiți la modă, vă gândiți la moda din Paris

Computerul vă poate ajuta să fiți în pas moda.

și Milano, veți găsi pe Internet informații despre acestea și noutăți despre stiliști ca Jean-Paul Gaultier, dar nu le veți obține întotdeauna instantaneu.

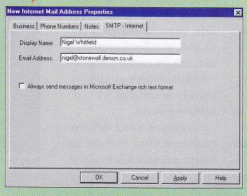
Creatorii de modă de vârf ai viitorului analizează stilul celor care sunt în top astăzi în revista Ntouch.

First View este o pagină de Web care conține poze profesionale de la importante prezentări de modă, astfel încât puteți arunca o privire asupra creațiilor tuturor designerilor aflați în top. Dar cele mai recente informații nu sunt disponibile imediat după ce apar. Mai întâi sunt vândute profesioniștilor, și abia după câteva luni sunt puse gratuit la dispoziția abonaților de pe Internet. Puteți să vă înregistrați o cerere pentru a fi anunțați când sunt disponibile cele mai recente poze.

Există și alte pagini care se ocupă de prezentările de modă, ca revista Colegiului de Modă din

Cum să trimiteți un E-mail cu Microsoft Exchange

Dacă aveți Windows 98 ați observat iconul Inbox de pe ecranul computerului. Puteți accesa ușor Inbox-ul pentru a trimite și a primi e-mail pe Internet. Dacă ați cumpărat un PC nou cu Windowsul 98 deja instalat, sau dacă ați cumpărat un pachet Windows Plus, atunci aveți tot ceea ce vă trebuie. Când apăsați pe Inbox prima dată, veți fi întrebați dacă doriți să setați sistemul de mesaje, care se numește Exchange. Apăsați OK, și apoi urmați chestionarul prin care parcurgeți procesul de comunicare cu sistemul și anunțați-l că doriți să instalați serviciul Internet Mail.



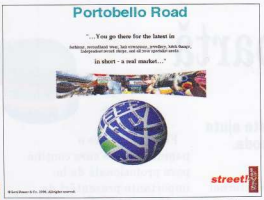
Folosiți Address book din Microsoft Exchange pentru a vă asigura că destinatarii primesc mesajele corect.

Trebuie să configurați programul cu informațiile pe care le primiți de la furnizorul de Internet. Trebuie să cunoașteți numele computerului unde sunt păstrate mesajele dvs. și ce sistem folosiți când trimiteți un email. Introduceți toate informațiile când vi se cer. Puteți să nu precizați o parolă proprie, dar Exchange vă va cere să o parolă de fiecare dată când încercați să citiți mesajele.

Dacă alte persoane se folosesc de PC-ul dvs. atunci trebuie să aveți grijă cine vă citește e-mail-urile.

Cea mai frecventă greșeală pe care o fac cei care trimit un e-mail prin Internet folosind Exchange este că introduc direct adresa. Metoda poate funcționa, dar ea va comunica, totodată, către Exchange să folosească un format special de mesaj, ceea va cauza probleme personalelor care nu folosesc Exchange. Ei vor vedea niște caractere ciudate în partea de jos a mesajului. Pentru a preveni aceasta trebuie să creați în primul rând agenda cu adrese. Alegeți Address book din meniul Tools din Exchange și adăugați o informație nouă. Veți vedea un ecran unde puteți introduce numele și adresa unei persoane. Asigurați-vă că nu există nici un semn în căsuța din josul paginii, în afară de cazul când știți că persoana folosește Exchange pentru a citi mesajele. Apăsați OK când terminați.

Când doriți să trimiteți un mesaj, nu trebuie decât să apăsați pe iconul New Message din Exchange și apoi butonul To de pe email-ul nou; tastați de două ori datele pe tocmai le-ați introdus în agenda cu adrese. Când ați terminat apăsați butonul Send, iar e-mail-ul este gata de expediere. Acum conectați-vă la Internet, și alegeți Deliver Now din meniul Tools. Mesajul este trimis către destinatar.



Doriți să știți ce se întâmplă pe străzi din Londra, Tokio, San Francisco sau New York? Aflați ce doriți din pagina Levi's.

Londra. Se numește „Ntouch" și conține cronici ale studenților de la diverse prezentări de modă. Aici puteți vedea cam ce proiectează creatorii de mâine și puteți face conexiuni cu cultura din care se inspiră.

Cum să arătați trăznet ?

Dacă vă gândiți cum să arătați bine, atunci puteți obține informații la zi de pe Internet. Puteți, de asemenea, dezbate idei cu alți oameni în forumuri precum alt.fashion sau alt.gothic.fashion. Poate că vreți să aruncați o privire asupra modei de zi ? Ce-ar fi să vizitați Levi Strauss ? Să nu credeți că veți citi numai despre cât de grozave sunt costumele lor.

Puteți afla despre blugii Levi's din anii '30 sau puteți face conexiuni cu alte pagini de pe Internet. Dacă înainte de a pleca în vacanță doriți să aflați ce se poartă și ce nu, dați o tură prin una din străzile Levi's, ca de exemplu Portobello Road din Londra, unde puteți apela o imagine sau puteți citi un scurt interviu cu oameni de pe stradă pentru a afla ce poartă ei.

Există dialoguri asemănătoare în Fashion UK, o revistă britanică de modă. Dacă doriți să aflați moda mișcării BritPop, atunci aici vă aflați unde trebuie.

Informare enciclopedică

Ce publică marile reviste ale lumii? Toate informațiile se află pe Internet și puteți chiar urmări edițiile internaționale ale revistelor. Pentru modă, cel mai nimerit loc de a începe este pagina de web a revistei „Vogue", deși vă trebuie unul dintre cele mai recente browsere pentru a vedea cât mai multe din această pagină. Aveți la dispoziție, de asemenea, materiale din câteva din revistele înzidite, precum *Harpers & Queen*, și o listă cuprinzătoare de comercianți de modă, mobilier și alte obiecte menite să vă stilizeze viața.

Ce părere aveți despre răsfoirea altor reviste, ca ediția germană a revistei *Elle*, ediția americană a revistei *Cosmopolitan* sau cea belgiană a lui *Marie Claire*?

Cumpărați, cumpărați, cumpărați...

Dacă toată plimbarea prin reviste v-a deschis apetitul pentru haine noi, nu disperați. Luați cartea de credit și cumpărați cu ajutorul computerului. Puteți începe cu puloverele de cașmir disponibile numai pe Internet. De ce să nu vă cumpărați și lenjerie nouă? Bras Direct este una dintre cele mai noi pagini pentru cumpărături de pe Internet și are o gamă largă de lenjerie, incluzând desigur cele mai cunoscute mărci.

Pentru ceva de ocazie intrați într-un Shoppers Universe unde puteți găsi firmele Timberland, Joe Bloggs, Fruit of the Loom și Pepe Jeans.

Există mult mai multe variante de cumpărare decât putem descrie în acest articol. Orice tip de stil doriți să arborați, îl veți găsi în mod sigur pe Internet.

Bras Direct – magazin online

UNDE CĂUTĂM

- **Vogue**
  www.vogue.co.uk
- **Levis**
  www.levi.com/
- **NTouch**
  www.dircon.co.uk/lcf/ ntouch.html
- **FirstView**
  www.firstview.com/
- **Elle Germany**
  www.elle.de/
- **Elle France**
  www.elle.fr/
- **Elle USA**
  www.elle-mag.com/
- **Shoppers Universe**
  www.shoppersuniverse.com/
- **Bras Direct**
  www.brasdirect.co.uk/
- **Cosmo in Italian**
  www.internetforce.com/cosmo/index.html
- **Cosmo US**
  mmnewsstand.com/static/products/105/index.html
- **MarieClaire Australia**
  www.next.com.au/marieclaire/
- **MarieClaire Belgium**
  www.ib.be/marie-claire-belg/
- **FashionUK**
  www.widemedia.com/fashionuk/
- **Cashmere at Cocokane**
  www.demon.co.uk/cocokane/

Toate site-urile erau active la încheierea ediției.

//vacanțe.

Pauză! Pauză!

Când v-ați luat o mică vacanță și nu știți încotro să plecați mai repede, gândiți-vă că nu puteți merge pretutindeni, decât călătorind pe Internet. De pe Internet puteți alege și cele mai avantajoase modalități de călătorie. Ce mijloc de transport ar fi mai bine să alegeți, unde să vă cazați, ce să vizitați?

O soluție ar fi să cumpărați un ghid turistic. Este, însă, destul greu să găsiți unul bun imediat, iar, uneori, s-ar putea să fie nevoie să cumpărați mai multe ghiduri pentru că nu ați găsit în unul singur toate informațiile care v-ar fi interesat.

Pe Internet găsiți o cantitate enormă de informații pentru cei care doresc să

Petreceți o vacanță de neuitat pe Internet

călătorească în Europa, fie că sunt interesați de o simplă excursie, fie de un tur complet al continentului.

La drum!

Dacă nu v-ați hotărât încă asupra destinației, consultați întâi, unul din ghidurile online, care conțin informații despre orașele din toată Europa. Puteți vizita Roma și puteți învăța despre istoria ei sau puteți face o excursie în site-ul oficial al orașului Paris pentru a afla care sunt punctele de atracție deschise spre vizitare la data respectivă.

Poate că preferați soarele și nisipul torid al litoralului. Care litoral? De ce nu consultați pagina firmei Fenwick și Lang, care v-ar putea închiria un apartament la Nisa? Pentru cei care ar dori să-și petreacă timpul liber într-un mod plăcut, se organizează croaziere pe canalele franceze, britanice și olandeze. Alte companii oferă locuri de cazare în Algarve, Spania și în alte țări mediteraneene.

Thomas Cook

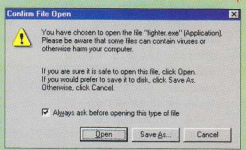
Desigur, ați prefera ca altcineva să vă găsească un loc de cazare și să se ocupe de toate detaliile călătoriei. În acest caz, vă recomandăm agenția Thomas Cook, una dintre cele mai cunoscute agenții de turism din Marea Britanie. Paginile sale de web

Cum încărcați un fișier de pe Internet cu Protocolul de transfer al fișierelor (FTP)?

Printre avantajele rețelei Internet, se numără existența unui mare număr de fișiere care pot fi copiate în calculatorul dumneavoastră. Aici opțiunile variază de la programe de protecție a ecranului (Screen Savers) la versiuni shareware ale jocurilor, sau completări ale procesorului de texte sau chiar ale sistemului Windows 98.

Majoritatea acestor programe sunt gratuite. Ele există pe calculatoare care pot fi accesate de către oricine, cu ajutorul unei tehnici care poartă numele de protocol de transfer al fișierelor (FTP). Aceasta este o modalitate standard de transfer a unor informații de la un calculator la altul.

Site-urile care conțin informații publice folosesc protocoale anonime de transfer al fișierelor. Înseamnă că accesarea informațiilor nu necesită o parolă specială. Puteți folosi denumirile "anonim" sau "FTP" și adresa dumneavoastră de e-mail în loc de parolă. Cel mai simplu mod de încărca un fișier cu ajutorul FTP este să folosiți browser-ul de care aveți nevoie atunci când consultați paginile Web, cum ar fi Internet Explorer sau NetScape. Desktop-ul calculatorului va afișa un icon (denumit The Internet, în cazul în care lucrați în sistemul Windows 98).



Ar trebui să alegeți mereu opțiunea de a descărca fișierele pe hard disc, în loc să le deschideți direct. Astfel veți avea posibilitatea să le verificați dacă au viruși.

Dați un dublu clic pe acesta, apoi introduceți adresa site-ului FTP pe care doriți să îl accesați.

De regulă, vi se dă numele calculatorului în care se găsește fișierul respectiv și, uneori, denumirea directorului. Introduceți aceste informații în browser-ul Web pentru ca acesta să poată alege cea mai potrivită metodă de accesare.

Dați clic pe butonul Open (Deschide) al browserului și introduceți în caseta care apare ftp://, apoi denumirea calculatorului pe care doriți să îl accesați. De exemplu, pentru a accesa site-ul ftp.demon.co.uk, tastați: ftp://ftp.demon.co.uk.

Va apare o listă de fișiere și directoare. Puteți deschide un nou director dacă dați un clic pe el, la fel ca și în cazul programului Windows Explorer. Executând dublu clic, puteți copia fișierul în calculatorul dumneavoastră. Pentru anumite tipuri de fișiere, va fi afișată o casetă de avertizare. Ori de câte ori apare această casetă, salvați fișierul pe hard disc, deoarece există riscul ca PC-ul dumneavoastră să fie infectat de un virus. După ce ați salvat fișierul pe hard disc, rulați neapărat programul anti-virus înainte de a-l deschide. Așa veți evita încărcarea unui virus care v-ar putea afecta grav calculatorul.

În site-ul Thomas Cook găsiți informații despre țări străine și hotelurile cele mai cunoscute de acolo.

oferă informații foarte utile călătorilor, inclusiv detalii valutare și ghiduri despre orașe. Ca de exemplu, Viena, Bruxelles și Paris.

Puteți chiar rezerva o cameră la hotel, completând formularul care apare pe ecran. În momentul în care se eliberează un loc, cei de la agenția Thomas Cook vă vor suna pentru a afla de la dumneavoastră toate detaliile legate de cazare. Astfel, nu mai aveți grijă nici măcar de condițiile de plată ale călătoriei pentru că veți plăti prin carte de credit.

Thomas Cook nu este singura agenție de turism. Mai există o firmă specializată în zborurile către insulele grecești și multe altele care vă pot ajuta să organizați orice tip de excursie doriți.

Preferați avionul?

Există oameni care preferă să se ocupe personal de toate detaliile călătoriei. Chiar și pentru cei care doresc să ia avionul, se dau detalii legate de legăturile dintre aeroporturi, cum ar fi Stanstead și Charles de Gaulle, dar și despre prețul tichetelor și orele de zbor. Puteți face comparație între serviciile oferite de diferite linii aeriene. Unele dintre acestea au și oferte speciale. Astfel, dacă aveți nevoie de o reducere a prețului unui bilet pentru Copenhaga, consultați mai multe oferte. Veți afla informațiile dorite mult mai rapid decât dacă le-ați cere prin telefon.

Există trenuri rapide care circulă pe foarte multe rute. În paginile Web, puteți afla o mulțime de lucruri despre ele și despre istoria lor. Pentru unele dintre ele, puteți afla chiar și orele de sosire și plecare. Site-ul Eurostar vă oferă informații despre orarul trenurilor care circulă între Londra și Bruxelles sau Paris. Vă informează și despre ofertele cu preț redus. Interesant, nu ? Acestea includ și întreruperi ale călătoriei în unele dintre orașele aflate pe traseu.

În Germania, puteți afla detalii despre Deutsche Bahn, dar și informații legate de cartelele cu reducere. Informațiile le veți găsi atât în germană cât și în engleză și vă vor ajuta să mențineți prețul călătoriei la un nivel rezonabil. Pentru toți cei care doresc, însă, să meargă cu trenul în Franța, Germania și Italia, site-ul Web al companiei de căi ferate elvețiene oferă cele mai utile informații.

Deși nu dispune de un orar pentru întreaga Europă, acest site vă poate da un orar personalizat, în cazul în care excursia dumneavoastră include și Elveția. Trebuie doar să introduceți în browser detaliile legate de călătorie. De exemplu, dacă doriți să călătoriți de la Veneția la Londra, indicați-i calculatorului că doriți să treceți prin Basel; introduceți acum data plecării și data la care ați dori să sosiți; veți primi o listă completă a trenurilor pe care le aveți la dispoziție.

Rezervări

Dacă doriți să rezervați un bilet de tren, încercați site-ul Rail Pass Express! Acesta oferă informații pentru toți cei care doresc să călătorească în Europa, ca și multe alte conexiuni pentru obținerea unor informații utile.

Veți găsi pe Internet informații despre orice mijloc de transport: autovehicul, avion, tren sau vapor. Vă puteți planifica călătoria, vizitarea obiectivelor turistice sau puteți rezerva o cameră la hotel, fără a vă ridica măcar de pe scaunul de acasă. Călătorie plăcută!

Site-ul elvețian al căilor ferate este tradus în cinci limbi.

UNDE CĂUTĂM?

- **Thomas Cook**
  www.thomascook.com/
- **Eurostar**
  www.eurostar.com/eurostar/
- **Paris guide**
  www.paris.org/
- **Swiss Federal Railways**
  www.sbb.ch/
- **Deutsche Bahn**
  www.bahn.de/
- **Greek Flight Club**
  www.greekflight.co.uk/
- **Lufthansa**
  www.lufthansa.co.uk/
- **Air UK**
  www.airuk.co.uk
- **British Midland**
  www.iflybritishmidland.com
- **Amsterdam**
  www.qqq.com/holland/
- **Fenwick & Lang**
  www.cyberpoint.co.uk/fenwick/

Toate site-urile erau active la închiderea ediției.

//muzică.pop

Rock-ul pe Internet

Indiferent că este vorba de o nouă dragoste, de o vacanță sau de perioada examenelor, există aproape întotdeauna o piesă muzicală care reflectă sentimentele din acel moment. Deseori este vorba de o melodie pop sau rock.

Internetul a fost de la început un loc unde oamenii puteau vorbi despre muzică. Cu câțiva ani în urmă, doar asta puteau să facă. Prin apariția rețelei internaționale *World Wide Web* (WWW) toate s-au schimbat, și puteți afla mult mai multe despre muzica pop și soliștii pe care-i ascultați. Fără să vă duceți la cluburi sau bârlogi, ci în confortul de acasă.

Nu este nevoie să vă alătu-

Internetul este cel mai potrivit pentru a descoperi piesa sau formația favorită.

rați unui fan club pentru a afla noutăți despre solistul favorit, sau de a da bani pe un program atomic când mergeți la un concert. Puteți vedea aceleași poze sau puteți citi informațiile de culise pe Internet.

Titluri exacte

Una dintre cele mai simple metode de a colecționa informații de pe Internet despre muzica pop – în afară de scrierea numelui unei formații într-un program de căutare ca Magellan – este să căutați pe rețea studioul de înregistrări al formației. Va trebui să căutați concernul ce deține compania de înregistrări. Firme ca *Polygram* și *Sony* dețin multe dintre studiourile mari.

Polygram și Sony

Vizitați pagina de Internet a firmei *Polygram* și veți vedea o listă de soliști și companii pentru înregistrare de muzică pop europeană, de rock american, muzică clasică și aproape orice tip de muzică doriți. Apăsați pe butonul *Site Seeing* și veți putea selecta artiști și firme din întreaga lume, menționând doar vedete ca Melissa Etheridge, Sting și Rod Stewart.

Alături, în site-ul *Sony*,

Cumpărați de pe Internet

Și dacă vă place și dacă nu vă place să faceți cumpărături, ele tot trebuie făcute. Pentru orice doriți să cumpărați, există alternative. Puteți merge la magazin și puteți sta la coadă la casă sau puteți sta acasă și puteți comanda prin telefon. Acum există a treia variantă – cumpărarea de pe Internet.

Asigurați-vă că browserul verifică și vă avertizează atunci când trimiteți informații care pot fi interceptate, chiar dacă riscul este mic

Este ușor și rapid, dar este și sigur? Răspunsul categoric este: DA. Atât timp cât urmați câteva reguli simple, nu există motive pentru care cumpărarea de pe Internet să nu fie la fel de sigură ca și cea prin telefon. S-ar putea chiar să fie mai sigură. Câci atunci când dați detalii ale cărții de credit prin telefon, nu știți cine se află la celălalt capăt al firului.

Mulți sunt îngrijorați de necesitatea trimiterii detaliilor cărților lor de credit pe Internet. Dar, datorită modului în care lucrează rețeaua Internet și a cantității de informații transmise, este foarte dificil de găsit un anume număr de carte de credit dintre toate celelalte informații. Și nici nu merită să încercați.

Chiar și așa, există metode de a vă asigura suplimentar. Dacă doriți să cumpărați de pe Internet, trebuie să vă asigurați că aveți un program de explorare modern de rețea ca **Internet Explorer** sau **Netscape**. Acestea includ caracteristici suplimentare de securitate pentru a proteja informațiile trimise atunci când completați formulare de cumpărare pe Internet. În aceste programe veți fi avertizați când trimiteți informații fără a fi în siguranță și aveți posibilitatea de a renunța. La baza ecranului veți vedea o poză mică cu un lanț. Dacă lanțul este rupt, atunci nu puteți trimite informații în siguranță, așadar, verificați mai întâi!

Dacă programul continuă să vă informeze că nu este sigur să trimiteți detaliile cărții dvs. de credit, verificați în **Preferences** și închideți orice alt program auxiliar.

Ca o alternativă la trimiterea pe Internet a detaliilor cărții dvs. de credit, puteți trimite multor firme un e-mail pentru a le cere un număr de telefon sau fax. Uneori puteți apăsa un buton reprezentând o căsuță de apel, și cereți-le să vă contacteze. Ei o vor face cu siguranță. Astfel, veți putea să trimiteți detaliile prin telefon sau prin poștă.

Cel care vă ajută cel mai mult să vă cumpărați un obiect de pe Internet este bunul simț. Dacă nu aveți încredere într-o firmă, nu cumpărați produsele sale.

De fapt, există puține șanse să se producă nereguli. Puteți cumpăra de pe Internet la fel de ușor ca și prin poștă (prin cupoanele de cumpărare incluse în cataloage, sau prin fișe de comandă); și nici măcar nu trebuie să răsfoiți pagini.

Pagina firmei Sony conține informații despre vedete ca Celine Dion și Harry Connick Jr.

puteți afla informații despre soliști ca Celine Dion și Harry Connick Jr. Aveți la dispoziție un buletin de presă interactiv despre noul album al Melissei Etheridge, pe care îl puteți înregistra în PC-ul dvs. pentru a-l asculta oricând, împreună cu toate versurile cântecelor și clipuri ale cătorva piese. Iar în pagina *Go!Discs* puteți transmite e-mail-uri membrilor formației *The beautiful South;* așa că nu mai trebuie să faceți drumul până la cutia poștală pentru a trimite scrisori vedetelor favorite.

Independenți

Nu orice piesă pop de pe Internet aparține vreunei companii de înregistrări. Unele formații și-au creat singure pagini pe Internet. Astfel de exemple sunt paginile *Pulp*, completate cu un salut al lui Jarvis Cocker, sau paginile *Bryan Adams*, care dețin una dintre cele mai mari colecții de clipuri muzicale de pe Internet. Clipurile unora dintre cele mai cunoscute formații nu aparțin nici unei companii mari de înregistrări. Pentru acești independenți a fost creată IUMA – arhiva de Internet a muzicii *„underground"*. Aici puteți găsi artiști mai puțin cunoscuți, ca și pagini ale unor firme mari precum *Warner Brothers*. Ei folosesc mai degrabă IUMA, decât pagini proprii.

Pe Internet există și alte informații, nu numai despre formații. Prin IUMA puteți afla, despre magazinele de muzică de pe Internet sau puteți naviga prin pagini de unde puteți cumpăra CD-uri mai rare.

Dialoguri în magazin

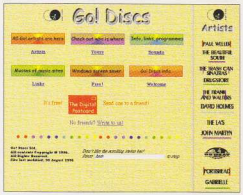
Unul dintre cele mai cunoscute magazine este *CD Now*, unde aveți la dispoziție zeci de mii de titluri. Puteți, de asemenea, să le comandați de pe Internet. Indiferent în ce țară vă aflați, doar căutând pe Internet, puteți găsi pe cineva care vă poate oferi muzica pe care o doriți.

Magazinele nu sunt singurele locuri care vă pot ajuta când căutați muzică pe Internet. Există pagini ale unor fan-cluburi. De aici, puteți extrage informații suplimentare despre formațiile preferate.

Categoriile de dialog din *Usenet* au sute de domenii dedicate discuțiilor despre muzică și rock. Categoriile de știri cu nume care încep cu „rec.music", tind să acopere teme mai largi; totuși există câteva pentru anumiți artiști precum „rec.music. artists. springsteen". Veți găsi mai multe posibilități de dialog între fani adevărați în categoriile care încep cu „alt.fan", precum „alt.fan. david-bowie" sau „alt.fan.elvis-costello". A dialoga nu este complicat. Nu vă faceți griji, chiar dacă deschideți pentru prima oară o astfel de filă. Trebuie să apăsați numai butonul *Open* al programului, iar dacă doriți să intrați în *rec.music.misc*, scrieți *news: rec.music.misc* în caseta de dialog care apare și apăsați *Enter*. Trebuie să vedeți o listă.

Rețineți, însă, regula de aur a dialogurilor: citiți întotdeauna dialogurile care se poartă cu câteva zile înainte de a interveni și dvs. în discuție.

Astfel, nu o să stați să ascultați numai CD-urile. Intrați pe Internet și veți putea afla tot ce vă interesează din lumea pop-rock-ului. Indiferent dacă sunteți un fan înrăit sau doriți doar să surprindeți pe cineva cu un CD mai greu de găsit, veți descoperi curând că Internetul este o sursă imensă de informații pentru fanii de pe toate meridianele.



Go discs vă permite să trimiteți e-mailuri vedetelor favorite.

UNDE CĂUTĂM?

- **Go! Discs** www.godiscs.com/
- **IUMA** www.iuma.com/
- **Sony Music** www.music.sony.com/music/musicindex.html
- **Polygram** www.polygram.com/
- **Pulp** www.rise.co.uk/pulp/
- **Simply Red** www.simplyred.co.uk/
- **Bryan Adams** www.bryanadams.com/

Toate site-urile erau active la închiderea ediției.

//mâncare.și.băutură

Serviți masa online

Cu un simplu clic, totul despre mâncare!

Vă gândeați că ați găsit un nod în papura rețelei Internet!? Credeați că există și lucruri pe care nu le-ați putea face prin Internet, nu-i așa? Se știe că pe Internet se găsesc programe software gratuite sau că se pot căuta informații utile, ba chiar amatorii pot cumpăra casete video și CD-uri care se găsesc rar în magazinele locale. De fapt, se pot cumpăra o mulțime de lucruri: haine, echipamente hardware și alte lucruri care pot fi expediate prin poștă. Dar mâncarea ...? Se găsește oare așa ceva pe Internet? Și se poate comanda?

Bineînțeles că da! Veți fi surprins de mulțimea informațiilor despre mâncare și băutură pe care le aveți la dispoziție pe Internet. Desigur, ar fi mai bine să nu căutați alimentele de bază pe care le puteți găsi în orice supermarket (nu căutați conservele de fasole cu sos de tomate, ar fi ridicol). Vi se oferă, însă, o gamă largă de vinuri, băuturi alcoolice și nealcoolice precum și specialități din întreaga lume. În majoritatea cazurilor alimentele respective vor fi livrate direct la domiciliu.

Site-ul Portland Wine vă oferă informații suplimentare, care vă vor ajuta să alegeți.

Să ne maturizăm

Este destul de greu ca diverse sortimente de mâncare să fie expediate

Cum găsiți informații cu AltaVista

Cel mai eficient program de căutare pe Internet este **AltaVista**.

Pentru a lansa acest program, trebuie să apăsați butonul **Open** al browserului dvs. și să tipăriți: **http://altavista.digital.com/**. Apoi apăsați tasta **Enter**. Veți vedea un ecran ca cel din figura de alături. Acum nu mai trebuie decât să introduceți cuvintele reprezintând denumirea site-ului care vă interesează. Apăsați pe **Submit**. Așteptați acum să apară paginile apelate.

Atunci când știți cum să construiți o interogare, AltaVista va găsi informațiile cerute foarte repede.

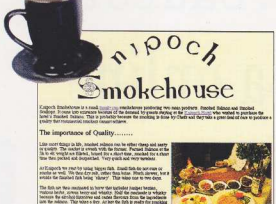
Dacă veți tipări un cuvânt comun, obișnuit pregătiți-vă sufletește pentru că veți obține o cantitate de informații care va va copleși. Aceasta deoarece, atunci când cereți programului AltaVista să caute, el detectează toată informația care conține cel puțin un cuvânt din cele pe care le-ați cerut. Așadar, dacă cereți informații despre motoare pentru mașini de curse - **motor racing** - veți primi o listă cu toate paginile care conțin măcar unul dintre cuvintele căutate. Dacă doriți să căutați o anumită combinație, trebuie să tipăriți neapărat și ghilimelele respective, astfel încât combinația să fie sesizată ca entitate întreagă.

Totuși, deși această metodă poate să micșoreze cantitatea de informații pe care trebuie s-o analizați, puteți să vă aflați tot în stare de confuzie deoarece va trebui să precizați dacă doriți amănunte despre motoarele Renault sau despre altele.

Puteți cere informații astfel '**motor racing**' **renault**, dar informațiile despre motoarele Ferrari.

Două cuvinte pot să aibă topici diferite pe aceeași pagină. **AltaVista** vă permite să specificați faptul că anumite cuvinte trebuie să fie alături. De exemplu: '**Damon Hill near renault**'. Dacă doriți ca cineva să poată citi pagina dvs. de web, atunci trebuie să căutați pe Internet pentru un link: **link:/my-page.provider.com**. Dar ce spuneți de o căutare printre site-uri care se repetă la infinit? Aceasta deoarece fiecare include de mai multe ori unul din cuvintele pe care le căutați. Trebuie să folosiți opțiunea **URL** pentru a le ascunde. Deoarece știți deja ce informații aveți pe paginile dvs., puteți indica programului **AltaVista** că nu doriți să le vedeți: **-url/my-page.provider.com**.

AltaVista poate căuta și prin grupurile de dialog. Nu trebuie decât să specificați alegerea făcută. Dacă doriți să aflați unde se discută ultimele noutăți dintr-un domeniu anume, alegeți **Usenet** și introduceți interogația. Puteți introduce acum informația exact în locul potrivit.



Somon afumat cu escalop - iată un fel de mâncare pe care puteți să-l cumpărați de la Knipoch Smokehouse

prin poștă. Nu trebuie să vă surprindă, deci că, cel mai adesea, se cumpără prin Internet alimente care sunt mai bune dacă sunt mai vechi: vinurile și băuturile alcoolice.

Există zeci de magazine care vând vin prin intermediul rețelei Internet. Veți găsi orice: de la vinul banal pentru o cină obișnuită de duminică până la vinurile destinate ocaziilor speciale.

Vizitați site-ul *Negustorilor de vin Portland* (*Portland Wine Merchants*) din Oregon și veți afla, pe lângă ultimele oferte, informații detaliate despre vinurile din stoc.

Iar dacă nu vă place ideea ca vinul să traverseze întregul Atlanticul pentru a ajunge la dvs., există oricum o mulțime de supermagazine și firme distribuitoare în zona în care locuiți.

Dacă vizitați site-urile companiilor Tesco sau J. Sainsbury aflați că nu puteți cumpăra vinul dorit în cantități mici. Cantitatea minimă este de o ladă, adică 12 sticle. Adesea, pot fi, însă, combinate două sortimente de vin în aceeași ladă. Această situație poate fi un inconvenient, dar, cumpărând en-gros, aveți avantajul de a economisi niște bani.

O afacere de milioane

Multe companii care vând prin intermediul Internetului sunt cunoscute de dvs. din marile magazine: Victoria Wines sau Sainsbury.

Chiar dacă nu locuiți în Marea Britanie, veți găsi pe Internet informații despre diferite lanțuri de supermagazine. Veți afla care sunt ofertele speciale ale magazinului olandez *C 1000*, de exemplu. Și, chiar dacă nu puteți da o comandă online, veți ști în ce parte a magazinului să vă îndreptați căruciorul de cumpărături. Cel mai ușor ar fi să căutați pe Web cu AltaVista. Introduceți denumirea supermagazinului favorit pentru a afla care sunt produsele din oferta sa la un moment dat. Puteți cumpăra nu numai vin, ci și diverse cadouri: flori sau bomboane de ciocolată.

Specialități

În privința mâncărurilor mai speciale, aflați că aveți de unde alege și că puteți ajunge direct la cei care pregătesc aceste mâncăruri, adică la sursă.

Ați dori ceva condimentat sau, poate, o mâncare de pește? Vizitați pagina Cajun World, unde aflați cum se gătește în Louisiana și puteți comanda ingredientele pentru pregătirea unui gumbo.

Ce-ar fi să începeți să mâncați sănătos? În unele locuri fructele și legumele proaspete, fără pesticide, sunt greu de găsit. Compania Fresh Food vă poate livra acasă o cutie cu fructe și legume sau pește proaspăt cam o dată pe săptămână.

Veți găsi o mulțime de pagini Web destinate diferitelor regiuni ale lumii și vi se dă posibilitatea de a alege dintr-o gamă largă de mâncăruri și băuturi. Pe lângă acestea, paginile scoțiene oferă online produse ale diverselor distilerii. De aici puteți cumpăra cel mai bun malț, dar și prăjituri pe care le puteți oferi cadou. Dacă vă gândiți la ceva mai deosebit, accesați Knipoch Smokehouse, de unde puteți comanda somon sau scoici afumate.

Oricâte lucruri ați găsi pe Internet, tot nu puteți evita să faceți săptămânal turul magazinelor și să vă încărcați sacoșele. Totuși, fie că este vorba despre șampanie sau somon afumat pentru ocazii speciale, bomboane de ciocolată, o sărbătoare Cajun sau despre o banală ladă de vin, Internetul vă oferă o gamă largă de mâncăruri și băuturi, adesea la prețuri foarte accesibile. Internetul reprezintă, fără nici o îndoială, cea mai ușoară modalitate de a găsi specialități culinare regionale aparte.

Așadar, nu vă irosiți timpul prin magazine căutând specialități rarissime. Mai bine luați cartea de credit și accesați rețeaua Internet.

UNDE CĂUTĂM?

- **AltaVista**
  //altavista.digital.com/
- **Cajun World**
  //wworks.com/lcajunworld/
- **Portland Wine Merchants**
  //www.teleport.com/~drvino/
- **C1000**
  //www.flnet.nl/lc1000_wb/index.html
- **Tesco**
  //www.tesco.co.uk/
- **J Sainsbury**
  //www.j-sainsbury.co.uk/
- **The Fresh Food Company**
  www.freshfood.co.uk/
- **Knipoch Smokehouse**
  //www.ibmpcug.co.uk/~ecs/mailknipoch.html

//pentru.copii

Jocuri de copii

Pe Internet există o mulțime de site-uri create special pentru copii.

Dacă ați da crezare celor auzite la știri, nu i-ați mai lăsa niciodată pe copii să se apropie de Internet ca să nu vadă ceva șocant.

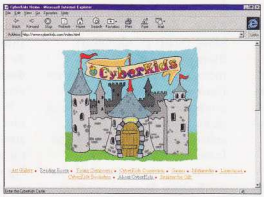
Dar, deși există și anumite materiale nepotrivite, pe Internet sunt o mulțime de informații pentru copii și pentru cei care-i îngrijesc. Ca și copiii, Internetul este vesnic schimbător, așa că indiferent ce ați căuta, veți găsi ceva care să vă amuze.

De unde începeți

Există atâtea lucruri care i-ar putea interesa pe copiii dumneavoastră, încât este dificil să știți de unde să începeți. Din fericire, nu trebuie să căutați prea mult de unul singur deoarece există programe de căutare create special pentru a vă ajuta să găsiți site-urile care vă interesează. De exemplu, programul de căutare *Magellan* vă permite să căutați în toată rețeaua și semnalează cu o mică luminiță verde site-urile potrivite pentru copii.

Poate că cel mai bun program de căutare este *Yahooligans*, care este o versiune pentru copii a renumitului *Yahoo*, având secțiuni cum ar fi „Clopoțelul" pentru informații utile la școală și benzi desenate cu jocuri, știință și multe alte legături diverse.

Desigur, există multe lucruri pe care le puteți găsi pe Internet. De exemplu, dacă doriți idei pentru cadouri, puteți vizita magazinele *Toys R Us* din rețea și îi puteți lăsa pe copii să-și aleagă cadourile pentru Crăciun. Sau ce părere aveți despre



Cyberkids **este realizat de copii pentru copii. Există și concursuri literare la care vă puteți înscrie.**

Cum găsiți programe antivirus

Mulți oameni se tem de viruși când își conectează PC-ul la Internet. De fapt, chiar dacă nu sunteți conectați la rețea, ar trebui să vă puneți problema protecției împotriva virușilor deoarece ei pot fi găsiți pe dischetele pe care le aduceți acasă de la serviciu sau le împrumutați de la prieteni. Majoritatea virușilor pe care-i întâlniți sunt practic inofensivi, dar sunt totuși enervanți. Iar unii dintre ei pot distruge toate informațiile de pe hard-discul PC-ului. Este mai bine să verificați dischetele sau fișierele înainte de a le folosi. Este bine să verificați fișierele descărcate de pe Internet pentru a vă asigura că nu sunt infectate. Iar dacă Internetul poate fi o sursă de viruși, el poate fi și o unealtă neprețuită care să vă asigure protecția. Un program antivirus valoros este esențial. Dacă nu aveți ultima variantă, este ca și cum nu ați avea antivirus deloc deoarece virușii se actualizează tot timpul. Din fericire, vă puteți actualiza programul prin intermediul Internetului. Dacă nu aveți nici unul, puteți să vi-l descărcați de pe Internet. Cele mai populare programe sunt **McAfee Virus Scan** și **F-Prot**. Primul poate fi descărcat din paginile McAfee aflate la adresa www.mcafee.com/, în timp ce

Antivirusul McAfee are o perioadă de grație de 30 de zile în care aveți timp să vă verificați hard discul.

F-Prot poate fi găsit la www.f-prot.com/. Dacă doriți ceva simplu și aveți Windows 95 sau 98, atunci căutați **Virus Scan.** Puteți să descărcați gratuit o versiune de evaluare sau puteți cumpăra versiunea integrală de pe Internet.

Poate că nu o să vă convină să nu puteți folosi programul decât 30 de zile. Atunci căutați **F-Prot.** Dacă nu reprezentați o firmă, îl puteți folosi oricât doriți. Versiunea gratuită rulează doar în sistemul de operare DOS. Puteți, de asemenea, să descărcați **F-Macro,** care detectează cei mai recenți „macrovirusi" care pot infecta fișierele create cu Word și Excel.

Indiferent ce program veți descărca, va trebui să verificați dacă fișierele s-au salvat pe disc. Pentru aceasta, vedeți tipul de fișier descărcat – de obicei este un fișier cu extensia „.zip". În caseta Options a programului de navigație alegeți Helpers și asigurați-vă că aveți salvarea fișierelor „.zip" pe disc, astfel încât să le puteți folosi mai târziu. Ca măsură de precauție împotriva virușilor, trebuie să verificați mai întâi acele fișiere suspecte de virus, după care le puteți încărca. Astfel, veți putea folosi programul antivirus înainte de a provoca pagube.

Paginile Lego de pe Internet au atât jocuri, cât și informații despre cum se construiesc clădirile.

vizionarea paginilor speciale dedicate cătorva din jucăriile lor favorite? Poate că nu sunteți suficient de aproape ca să vizitați pe viu un magazin Legoland, dar pe Internet o puteți face fără nici un efort. Și, în timpul navigării, puteți chiar să vă jucați sau să căutați comoara ascunsă pe o insulă din mările Sudului.

Jocuri, jocuri

Jocurile sunt, desigur, principala atracție pentru copii. Puteți găsi o mulțime de jocuri în paginile Disney. Sau, dați o mână de ajutor la căutarea celor 101 dalmații. Dacă vă faceți griji că puștii ar putea petrece prea mult timp în fața computerului tot jucându-se pe Internet, descărcați programe de tip screen saver. Acestea vor avea cam același efect ca și jocurile deoarece personajele favorite din desenele animate vor prinde viață pe ecranul PC-ului atunci când acesta se află în pauză de lucru. Micuții le vor urmări ca fermecați.

Nu toate paginile Internet pentru copii sunt cu jocuri sau lecturi ale unor povestiri scrise de alte persoane. Așa că nu trebuie să vă faceți griji pentru copiii care stau în fața PC-ului și tot apasă pe taste. Există o mulțime de site-uri de unde copiii pot învăța diverse lucruri. De exemplu, paginile *Cyberkids* reprezintă o revistă specială pentru copii. Nu este doar scrisă pentru copii, ci este scrisă chiar de copii, cu povestiri și articole despre oameni din întreaga lume. Găsiți și concursuri literare unde puteți să-i încurajați pe copii să se înscrie. Dacă nu le place să scrie compuneri pentru școală, de ce să nu le sugerați să scrie articole pentru o revistă de pe Internet? Iar dacă sunt suficient de bune, lucrările lor vor fi citite de mii de oameni din lumea întreagă, în loc să fie auzite doar de cei 30 de colegi de clasă. Este un sistem foarte motivant deoarece dezvoltă și capacitatea copiilor de a se exprima în limbi străine.

Dacă a scrie nuvele nu este cine știe ce, atunci ce părere aveți despre scrisori? Poate credeți că nu e simplu să găsiți prieteni de corespondență pe Internet și că e, poate, chiar periculos. Trebuie să știți că există organizații care se ocupă în exclusivitate de crearea legăturilor între copii prin corespondență, așa că lăsați copiii să se joace în liniște. Una dintre cele mai cunoscute astfel de organizații este *KidLink*, care a apărut pe Internet în 1990 și a pus în legătură peste 60.000 de copii din 87 de țări.

Poate că nu vă interesează nici dialogul cu alți copii. Nu disperați, deoarece există o mulțime de alternative de unde copiii pot afla cum erupe un vulcan, sau pagini dedicate programelor TV favorite. Dacă ați avut vreodată ocazia să urmăriți emisiunea Blue Peter de pe BBC, știți că este plină de informații despre lucrul manual. Site-ul de pe Internet este identic: plin de rețete și instrucțiuni despre multe obiecte din emisiune.

Și dacă încă nu v-au venit idei sau nu doriți să vizitați site-uri de Internet, de ce să nu încercați grupurile de dialog unde părinții discută cu copiii, cum ar fi *misc.kids* sau, mai bine lăsați-i să discute cu alte persoane în site-uri ca *alt.kids.talk*.

Indiferent că este vorba despre descoperirea felului în care funcționează unele lucruri, de a descărca un screen saver din filmul Toy Story, de noi prieteni de corespondență de la capătul lumii sau de rezolvarea temelor pentru școală, Internetul poate oferi copiilor foarte multe. Așa că, mai bine stingeți televizorul și arătați-le cum funcționează computerul – asigurați-vă doar că nu vor șterge fișiere importante.

UNDE CĂUTĂM?

Dacă doriți să găsiți oricare dintre site-urile menționate mai sus nu trebuie decât să scrieți adresele următoare. Acestea se numesc URL-uri (prescurtarea de la Uniform Resource Locator – localizator uniform de informații).

- **Blue Peter:** www.bbc.co.uk/blue peter/
- **Cyberkids:** www.cyberkids.com/index.html
- **Disney:** www.disney.com
- **Eureka:** www.demon.co.uk/eureka/
- **Family Internet:** www.familyinternet.com
- **Kids Clubhouse:** www.newcreation.org/kids.html
- **Kids Por:** www.water.net/kids.htm
- **Lego:** www.lego.com
- **Magellan:** www.mckinley.com/
- **TCC:** www.tcc.com
- **Toys R Us:** www.toysrus.com
- **Yahooligans:** www.yahooligans.com/

//programa.școlară

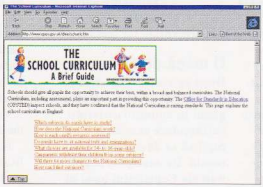
Lecții on-line

Aflați mai mult despre ce trebuie să învețe copiii la școală

Dacă aveți copii de vârstă școlară, este important să știți cum ar trebui să decurgă orele în clasă și cum îi puteți ajuta să se instruiască mai mult acasă. Nu este întotdeauna ușor, mai ales că metodele de predare diferă de la o școală la alta, iar lucrurile s-au schimbat foarte mult de când ați absolvit dumneavoastră.

Sigur, vă puteți consulta cu profesorii ca să aflați care este programa școlară, care sunt metodele de predare și câtă materie trebuie parcursă în fiecare trimestru. După această discuție, puteți să vă întocmiți dumneavoastră însivă o strategie apropiată de cea de la școală, dar mai amănunțită și mai ușor de înțeles pentru copilul dumneavoastră.

Din păcate, nici acest lucru nu este întotdeauna posibil. Din diverse motive: că nu aveți timp, că sunteți prea obosiți, că vă consumă prea mult timp ... Din fericire, însă, Internetul poate fi un pedagog util care vă ajută să aflați mai multe despre a educa și educație. Îl puteți folosi chiar ca să vă asigurați că sunteți pe calea cea bună.



În paginile guvernului găsiți informații foarte importante despre sistemul educațional.

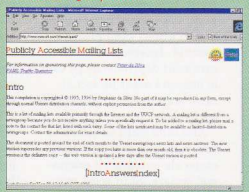
Familiarizarea cu jargonul specific

Faceți un exercițiu util. Consultați felul în care

Cum ne înscriem pe o listă poștală

Dacă ați urmărit grupurile de discuții de pe Internet, ați ajuns poate la concluzia că nu este simplu să culegeți informații din alte mesaje.

Nu sunteți primii care gândesc astfel sau care și-ar dori să existe un loc în care să se poată discuta despre un singur subiect. Se poate oare face așa ceva? Sigur că da. Trebuie numai să vă înscrieți pe listele poștale!



Directorul cu liste poștale accesibile publicului larg conține detalii despre sute de liste poștale.

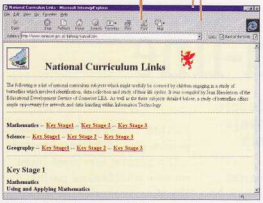
O listă poștală este, de fapt, o adresă de e-mail la care trimiteți un mesaj. Mesajul va fi apoi transmis unui număr mare de abonați. Atunci când primiți un mesaj de răspuns de la cineva abonat la o asemenea listă, puteți răspunde, iar comentariile dumneavoastră vor ajunge la toți cei care au primit și mesajul original, așa că aveți posibilitatea de „a conversa". Spre deosebire de grupurile de discuții de pe Internet, cele mai multe liste poștale sunt împărțite pe subiecte specifice, astfel încât puteți găsi liste care să conțină subiectele dumneavoastră de interes.

De exemplu, există liste în care diabeticii pot comenta efectele diverselor tratamente, așa cum există liste și pentru cei care ar dori să corespondeze. Pentru a afla dacă subiectul care vă interesează este inclus deja într-o listă, consultați directoarele de listă. Unul dintre cele mai bune poate fi găsit la adresa: **www.neosoft.com/internet/paml/**.

Pentru a vă înscrie pe o listă, citiți cu atenție instrucțiunile înainte de a trimite cererea de înscriere și păstrați informațiile suplimentare primite ulterior (care vă arată cum puteți părăsi lista).

Uneori vi se va spune că lista este lansată prin "majordomo" sau "listserv". Acestea sunt programe speciale care pot citi mesajele trimise prin e-mail. Dacă vi se spune că lista de corespondență este rulată prin intermediul **majordomo@somewhere.someplacem**, trimiteți un mesaj la această adresă. În mesaj specificați ceva de genul: „vreau să subscriu la lista de corespondență". Dacă vreți să trimiteți o listă la o altă adresă de e-mail, precizați: „vreau să subscriu la lista de corespondență **other_address@my.computer**". Comenzile sunt similare și în cazul abonării prin List Serv, dar trebuie să vă declinați identitatea: "vreau să subscriu la lista de corespondență Nigel Whifield".

Uneori, vi se precizează doar că lista respectivă are o adresă administrativă. Adesea, adresa se încheie cu „**-request**". În general, e bine să porniți de la premisa că mesajele dumneavoastră sunt citite de persoanele destinatare și că trebuie să vă adresați politicos. Dacă în spatele adresei se ascunde un calculator, veți primi un mesaj de eroare, dar măcar puteți fi sigur că nu ați deranjat persoana care se ocupă de listă.



Paginile Butterflies explică felul cum se încadrează proiectul în programa națională britanică.

procedează părinții din Marea Britanie. Ei încep prin a deschide paginile web ale guvernului. Aici este expus un rezumat al programei școlare naționale, incluzând informații despre etapele-cheie ale învățării și ajutându-i să se familiarizeze cu jargonul folosit de profesori și învățători. Puteți afla și aspecte noi ale educației căutând în pagina de cuprins a Departamentului pentru educație și ocuparea forței de muncă (DfEE) care se găsește pe același server web.

De îndată ce v-ați familiarizat cu jargonul specific, ar fi bine să vedeți care este conținutul acestor pagini. Paginile DfEE includ și o programă școlară completă. Vizualizarea acesteia pe World Wide Web este mai ieftină decât cumpărarea broșurii tipărite.

Puteți căuta informații despre toate materiile predate și puteți afla ce trebuie să facă odrasla dumneavoastră în diferitele stadii de învățare.

Internetul vă oferă posibilitatea de a vă ajuta copiii cu adevărat, nu numai de a cunoaște conținutul programei școlare. Trebuie să știți unde să căutați informații legate de modul în care îi puteți ajuta, rezolvări la problemele pe care le primesc ca temă pentru acasă sau idei care să vă indice cât de relevante sunt aceste teme pentru performanțele lor școlare.

O mână de ajutor

După ce v-ați familiarizat cu programele școlare, vă puteți gândi la anumite activități extrașcolare care să îl ajute pe copil să se descurce mai bine la școală. De exemplu, paginile web ale Consiliului local al comitatului Somerset conțin un proiect denumit Butterfly Net, care se referă la ce pot învăța copiii despre fluturii din jurul școlii. Inspirați-vă din acest proiect și încurajați-i să prindă fluturi atunci când pleacă în vacanță. Încercați să aflați care sunt deprinderile pe care le dezvoltă acest proiect și cărei materii din programă i se adresează.

Alte informații se referă la resursele necesare în diferite etape ale parcurgerii programei școlare. Și în acest caz, consiliile locale oferă informații deosebit de folositoare. Pagina National Curriculum Resources a consiliului local Stockport are amănunte legate de cele mai multe subiecte predate, astfel încât nu va fi greu să găsiți informații despre piesele de teatru ale lui Shakespeare incluse în programa școlară sau idei despre cele mai bune metode de predare a matematicii.

Consiliile locale nu sunt singurele care dau informații despre materiile din programa școlară. Paginile UK School Resources se adresează atât profesorilor, cât și elevilor și vă pun la dispoziție o mulțime de informații din Marea Britanie, dar și din străinătate. Puteți folosi aceste informații pentru a lucra cu copiii sau vă puteți inspira din ele pentru a elabora noi metode de învățare pentru copii dumneavoastră.

Verificați în paginile DfEE dacă vă sunt necesare sau nu.

Internetul vă oferă și posibilitatea de a purta discuții legate de educație în cadrul unor grupuri de dialog. Cel mai bun grup de dialog din Marea Britanie este *uk.education.misc*. Dacă nu aveți un program special de citire a noutăților, le puteți accesa cu ajutorul browser-ului, apăsând pe butonul *Open* și introducând de la tastatură *news:uk.education.misc* atunci când vi se cere adresa.

Fie că aveți un copil care de abia începe școala la toamnă sau aveți un adolescent care se pregătește pentru examene, Internetul vă dă posibilitatea să îl ajutați. Și cum aveți întreaga programă la dispoziție, știți de-acum că puteți folosi computerul și în scopuri educative. Dar nu cumva era acesta unul dintre motivele pentru care l-ați cumpărat?

UNDE CĂUTĂM?

Dacă doriți să găsiți unul dintre site-urile menționate mai sus, trebuie să introduceți următoarele adrese, care poartă numele de URL sau Unique Resource Locator.

- **Open Government pages**
  www.open.gov.uk/dfee/scuurric.htm
- **Department for Education and Employment (DfEE)**
  ww.open.gov.uk/dfee/dfeehome.htm
- **The National Curriculum explained**
  www.dfee.gov.uk./nc/
- **Somerset County Council**
  www.somerset.gov.uk/
- **Butterflies and the national curriculum**
  www.somerset.gov.uk/billtemp/natcu6.htm
- **National Curriculum Resources from Stockport**
  www.stockportmbc.gov.uk/pages/links/ncres.htm
- **UK School Resources**
  www.liv.ac.uk/evansjon/home.html
- **KidsWeb**
  www.npac.syr.edu/textbook/kidsweb/
- **UK education newsgroup**
  news:uk.education.misc

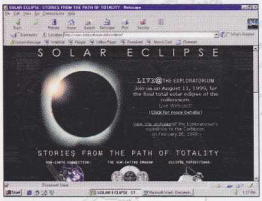
//eclipsa.totală

11 August 1999

Fără îndoială anul 1999 este deosebit din multe puncte de vedere. Este anul eclipsei totale de soare. Al ultimei eclipse din secolul XX. Dacă vă aflați în zona de vizibilitate maximă a eclipsei, vă puteți considera norocoși câci aveți ce vedea.

Să explicăm puțin ce reprezintă o eclipsă totală de soare. Trebuie să știți că soarele este o aglomerare uriașă de gaze aflate la o temperatură de 6.000 grade Celsius. Soarele nu are așadar o „suprafață" așa cum știm noi; nu este ca o minge sau ca o masă tare, solidă. Dacă un gaz este încălzit foarte tare, el se ionizează, se dilată (atomii pierd electroni periferici) și devine opac. Această zonă de opacitate pe suprafața foarte strălucitoare se numește fotosferă. Fiindcă gazele fotosferei au o densitate medie, lumina emisă de acestea este incandescentă de culoare albă – ca a unui bec.

Mituri, legende, hărți vă stau la dispoziție pe Internet.



Eclipsa este un fenomen rar. Cea din acest an este ultima din acest secol.

Înainte de începutul eclipsei – dacă aveți echipamente de urmărire corespunzătoare – veți vedea toată suprafața soarelui. Este o șansă unică de a vedea petele solare. Acestea sunt mai reci decât restul: au o temperatură de 1.500 de grade Celsius și apar ca suprafețe mai întunecate pe fața Soarelui. Dacă ați putea detașa o pată solară și ați privi-o separat, ea ar apare că fiind foarte strălucitoare. De aceea, faptul că

Cum găsiți o adresa de e-mail

Deoarece tot mai multe persoane au acces la Internet, este posibil ca multe dintre cunoștințele dumneavoastră să fie deja conectate la rețea. În acest caz veți putea să le trimiteți e-mail-uri dacă le cunoașteți adresa. Dacă încercați să luați legătura cu o persoană apropiată, puteți să-i dați un telefon și să i-o cereți. Dar ce se întâmplă în cazul prietenilor care se află la celălalt capăt al lumii sau a celor cu care nu v-ați mai întâlnit de mult?

Internetul este destul de ieftin astfel încât este o metodă excelentă de a întreține o legătură sau de a relua o legătură cu persoane care trăiesc la distanță de mii de kilometri. Și dacă la început era dificil de găsit adresa de e-mail a cuiva, acum este mult mai ușor datorită listelor de adrese.

Aceste liste sunt servicii la care puteți apela pentru a găsi adresa unei persoane și vă puteți înregistra adresa dumneavoastră astfel încât să fiți ușor de găsit în cazul în care vă caută cineva.

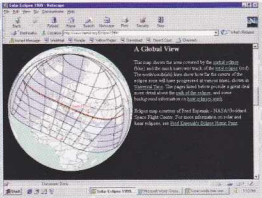
Pe Internet există două cataloage principale care conțin adrese de e-mail: BigFoot și Four-11. Căutarea se desfășoară astfel: dumneavoastră introduceți de la tastatură numele persoanei căutate și apăsați Enter, iar calculatorul vă pune la dispoziție o listă cu toate adresele de e-mail care corespund descrierii tastate. În liste veți găsi chiar informații suplimentare, cum ar fi orașul de reședință sau firma la care lucrează. Asta dacă aceste date nu le-ați introdus chiar dumneavoastră. Ambele cataloage sunt foarte ușor de folosit. Adresa site-ului BigFoot o găsiți la *www.bigfoot.com*, iar Four-11 la adresa *www.four11.com*.

Ce se întâmplă dacă nu aveți un program de navigare-căutare? Ei bine, și în acest caz puteți găsi adresele multor persoane dacă au corespondat vreodată cu unul dintre miile de grupuri de dialog de pe Internet. În acest caz, trebuie să compuneți un mesaj fără subiect la adresa mail-server@rtfm.mit.edu și să includeți un rând care conține numele persoanei pe care o căutați. De exemplu, „trimiteți adresele de usenet/popescu"; computerul va căuta toate adresele de e-mail ale persoanelor cu acest nume. Veți obține o listă cu adresele mesajelor trimise de participanții la dialoguri, așa că veți ști care dintre adrese este folosită în mod curent.

Trebuie să introduceți numele întreg al persoanelor căutate. De exemplu, dacă introduceți „pop" sau „escu" vor fi enumerate doar persoanele cu acele nume de familie. Și, spre deosebire de BigFoot sau Four-11, nu puteți căuta informații suplimentare, cum ar fi țara de reședință.

apare „mai întunecată“ se referă numai la comparația cu suprafața care emană o lumină orbitoare a Soarelui.

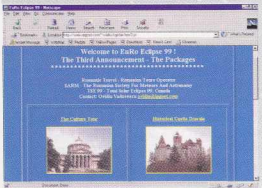
Nu trebuie să uitați că în sistemul nostru solar mai există o mulțime de alte corpuri cerești. Să luăm de exemplu Luna. Numai că ea nu poate fi văzută în timpul zilei din cauza faptului că Soarele este mult mai strălucitor decât ea. Luna este cea care se interpune între



În această figură se poate vedea evoluția centrului eclipsei.

pregătesc de somn, în timp de animalele nocturne se trezesc. Este foarte ciudat pentru ele deoarece fenomenele care se întâmplă contrazic ceasul lor biologic.

Când din Soare rămâne numai o așchie, când mai sunt numai câteva minute până la eclipsa totală, veți vedea umbre lungi și drepte care se mișcă deasupra pământului. Aceste fâșii de umbră se formează ca urmare a fenomenului de refracție. Este același fenomen care determină strălucirea stelelor. Aceste benzi de umbră sunt foarte dificil de fotografiat.



Site-urile de turism propun locuri pitorești pentru vizitare.

Pământ și Soare, deci va fi prima care se va reflecta pe suprafața acestuia; ea va fi prima care va „mușca“ din discul solar. Această etapă poartă numele de „Primul contact“. Este momentul în care începe eclipsa.

În următoarea oră și jumătate luna va acoperi din ce în ce mai mult din discul solar. La faza de eclipsă totală, lumina va deveni foarte ciudată. Pe Pământ se întunecă din ce în ce mai mult, dar spre deosebire de asfințit, lumina nu se transformă în lumină de culoare portocalie sau roșiatică. Ea devine gri. Dacă aveți animale prin preajmă, veți vedea că se

Vedere globală

Această hartă arată aria în care eclipsa de soare este parțială, iar cu roșu este notată zona în care eclipsa este totală. Liniile de nord-sud arată cum evoluează în timp – universal – centrul eclipsei. Paginile care urmează conțin o mulțime de detalii despre traiectoria eclipsei și niște informații despre cum se desfășoară eclipsa.

Eclipsa în România

Maximul de vizibilitate al eclipsei se va atinge în România. Acesta este un motiv de mare bucurie deoarece o eclipsă totală este un fenomen atât de rar... Un alt motiv de bucurie ar fi acela că în acest fel turismul românesc va cunoaște o înflorire în perioada eclipsei.

Probabil că turiștii străini dar și turiștii români vor dori să viziteze diverse locuri ale României. Există pe Internet câteva sugestii: turul cultural, vizita la castelul lui Dracula și multe alte posibilități de a vizita locuri unice pe tărâmul României.

Există Site-ul *RoTravel.com* – ghidul dumneavoastră în România. Acest site este un ghid foarte util pentru cei care doresc să știe care sunt obiectivele turistice din țara noastră. Aici găsiți agenții de turism, hoteluri, asociații profesionale, o listă a evenimentelor mai importante programate să se desfășoare.

De asemenea, acest site are informații despre legende, mituri, date tehnice, geografice și hărți utile.

Site-ul RoTravel.com ajută turiștii să-și organizeze excursia în România.

SURSE

- www. eclipsa.ro
- www. exploratorium.com
- www. hemit.org/Eclipse1999/
- www. rotravel.ro
- www. ipg net.com

//fot.bal

Sportul rege

Așa cum am mai spus în numerele noastre anterioare, Internetul este un mediu care abundă de informații diverse. Desigur, evenimentul sportiv al acestei perioade este începerea campionatului național de fotbal. Easy PC va puncta în stilul său acest eveniment. Vă va spune că există deja site-uri importante prin care sportul românesc și, în particular, fotbalul poate deveni cunoscut atât românilor, dar și străinilor sau diasporei românești.

Pe Internet găsim informații despre fotbalul din divizia A sau divizia B sau divizia C. În aceste site-uri avem informații care privesc strict viața echipelor, a loturilor de jucători, a membrilor echipelor manageriale, informații despre transferuri mai mult sau mai puțin spectaculoase, informații despre bani și, nu în ultimul rând, informații despre starea sănătății jucătorilor.

Desigur că pe Internet găsiți și informații despre rugby, tenis, formula 1, baschet, handbal, volei, sporturi de iarnă.

Dacă apelați site-urile *www. prosport.ro* sau *www.ism.ro*, veți afla o mulțime de știri. Aflați, de exemplu că transmisia meciului Rapid-Skonto din al doilea tur preliminar al Ligii Campionilor se va face folosind 11 camere video dintre care una va fi plasată pe o macara – ceea ce a fost o premieră în România.

Tot de aici aflăm că Galatasaray îl vrea pe Belodedici, că suporterii echipei Steaua au cerut explicații în legătură cu starea echipei.

Dacă apelăm site-ul *www.eurosport.com*, vom afla știri din lumea sportivă internațională.

Pe Internet găsim informații despre diferite sporturi. Dintre toate cel mai bine reprezentat este fotbalul.

Cum să instalăm un program de conectare cu browser

Oricine știe că un browser Web este un program care se folosește pentru a accesa majoritatea informațiilor de pe Internet. Dar știați oare că majoritatea browser-elor nu pot afișa cel mai recent conținut multimedia fără un mic ajutor suplimentar? Sistemul World Wide Web a fost conceput ca modalitate de a afișa pagini care conțin text, imagini și multe alte lucruri. Atunci când browser-ul Web întâlnește date pe care nu le poate citi, verifică informațiile furnizate de server-ul Web pentru a vedea dacă datele respective sunt încărcate, apoi inițiază un „asistent", adică un alt program care rulează pe computer, afișând ce s-a încărcat.

Dezavantajul acestei soluții este că pe ecran vor fi afișate o mulțime de ferestre; fiecare fereastră nouă apare ori de câte ori deschideți un program asistent.

Pentru a rezolva această problemă, browser-ele Web moderne, cum ar fi Netscape și Internet Explorer, acceptă programe de conectare, adică aplicații de asistență speciale, care nu afișează noi ferestre. În schimb informațiile dorite pot fi vizualizate pe mijlocul ecranului. De exemplu, un program de conectare video va rula un film în mijlocul paginilor Web și nu în altă parte a ecranului. Programele de conectare pot face o mulțime de lucruri, adăugând în paginile Web secvențe video, sunete și multe altele. Atunci când vizualizați o pagină Web care are nevoie de programe de conectare, s-ar putea să nu vedeți decât un spațiu gol, în cazul în care nu aveți un program adecvat. Totuși unele programe browser cum ar fi Internet Explorer, produs de Microsoft, vă întreabă dacă vreți să încărcați programele de conectare (adesea denumite *Controls*), necesare pentru afișarea paginii. Dacă alegeți *Yes*, atunci totul se va întâmpla automat și veți vizualiza pagina așa cum trebuie la inițierea ulterioară a browser-ului Web. Ce s-ar întâmpla însă dacă am vrea să fim siguri că avem cele mai noi programe de conectare fără a vizita o mulțime de site-uri pentru a vedea ce programe folosesc? Cel mai bine ar fi să căutați în *browserwatch.iworld.com*, una dintre cele mai cuprinzătoare liste de programe de conectare și de control ActiveX (un tip de program de conectare folosit de Microsoft Internet Explorer). Căutați programe de conectare care să determine browser-ul să vă dea informațiile pe care le doriți și pe care să le puteți încărca ușor.

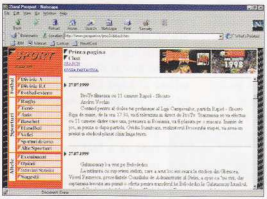
În momentul în care ați găsit programul dorit, dați un clic pe butonul din dreapta al mouse-ului și cereți-i browser-ului să salveze fișierul pe hard disc. Majoritatea programelor de conectare sunt livrate împreună cu un program de instalare, care le va adăuga browser-ului. Trebuie doar să închideți browser-ul, să găsiți fișierul încărcat, să executați un dublu clic și să redeschideți browser-ul.

Asta e tot! De fapt, dacă folosiți Windows 95 și Internet Explorer 3 veți vedea probabil că multe dintre programele de conectare necesare sunt încărcate automat. Există, oare, ceva mai simplu?

SITE-uri care trebuiesc cunoscute

Trimiteți pe adresa EASY PC, O.P. 22, C.P. 254, acele SITE-uri pe care le accesați cel mai des. Descrieți-le pe scurt.

În pagina ziarului Prosport găsiți diverse informații care sunt legate de lumea sportului, dar nu se referă neapărat la meciuri. Iată mai jos câteva exemple.



Sportul rege e bine reprezentat pe Internet.

Galatasaray l-a vrut pe Belodedici.

La întâlnirea cu suporterii steliști, care a avut loc ieri seara la stadionul din Ghencea, Viorel Păunescu, președintele Consiliului de Administrație al Stelei, a spus că: „nu știți, dar săptămâna trecută am primit o ofertă pentru transferul lui Belo la Galatasaray Istanbul, pentru 1,2 milioane de dolari. Chiar și Hagi a insistat. Dar nu am vrut să-l dăm, pentru că mai avem nevoie de el pe teren". Reacția celor prezenți a venit însă prompt: „Dați-l! Lăsați-l să se ducă!".

Dacă trece de Skonto Riga, Rapid va întâlni pe Chelsea!

Ieri a avut loc tragerea la sorți pentru turul 3 preliminar al Ligii Campionilor. Învingătoarei dublei manșe Rapid - Skonto Riga i-a fost repartizat unul dintre cei mai tari adversari posibili: echipa britanică Chelsea, antrenată de Gianluca Vialli și la care joacă internaționalul nostru Dan Petrescu.

Sponsorul a schimbat culorile lui FC Brașov

Preluând recent destinele financiare ale lui FC Brașov, omul de afaceri, Ioan Nicolaie, dorește să imprime clubului de sub Tâmpa culorile roșu și albastru, ale firmei sale „Prescon". La aflarea veștii, suporterii au comentat: „Tradiția noastră e galben și neagru. Culorile erau ultimul lucru care trebuia schimbat la acest club". Fiindcă noul echipament roș-albastru are mici șanse să sosească până la ora partidei cu FCM Bacău, probabil ca brașovenii vor juca astăzi pentru ultima oară în fața propriilor suporteri în galben-negru, culori care vor rămâne imprimate pe echipamentul de rezervă al „stegarilor".

Site-uri foarte vizitate

De două săptămâni încoace, *Il Calcio* a intrat în joc de glezne, cum se spune, demarând pregătirile în vederea noului sezon. Printre puținele grupări care s-au bucurat de liniște s-a numărat și AC Milan. Nimeni nu s-a ridicat cu pretenții financiare ca la Juventus și nu a existat un caz Anelka, cum s-a întâmplat la Lazio. Când tocmai se făleau că la ei

Eurosport – cel mai căutat site este la loc de cinste pe Internet.

totul este O.K., conducătorilor clubului lombard li s-au pus nervii la grea încercare. Tam-nesam, Leonardo a anunțat că vrea să plece acasă. Îngrijorați, boșii din Via Turati 3 au dat fuga să vadă cine și ce l-a supărat pe jucător. Uitaseră, pesemne, că cel în cauză nu-i nici neamț, nici englez. E brazilian și, ca oricărui brazilian care se respectă, i se pune din când în când pata. E drept, Leonardo nu dăduse până acum semne că ar călca pe urmele conaționalilor Romario, Ronaldo sau Edmundo, dar odată și odată trebuia să-și de-a în petic. A făcut-o acum, ținând-o pe a lui că vrea să se întoarcă în Brazilia, la Flamengo, recunoscând că dorul de casă este singurul motiv care l-a determinat să ia o asemenea decizie. Uluit de cele auzite, antrenorul Alberto Zaccheroni nu a îngăimat în fața presei decât „îmi pare rău, dar nu-l pot ține cu forța". La fel de brusc, precum a început, Leonardo s-a răzgândit. Nu numai că a acceptat să rămână, dar și-a mai prelungit și contractul cu încă un an, până în 2001. Evident, pe bani mai mulți, subiect pe care însă Leonardo îl driblează cu dibăcie, el motivând schimbarea de macaz prin aceea că „Milan m-a făcut să înțeleg ce vreau și asta contează". Numai un brazilian putea spune așa ceva. Nu vă veți plictisi de informațiile pe care le veți citi pe Internet. Sunt poate puțin mai vechi decât cele din ziare, dar cu siguranță sunt mai bogat ilustrate.

Internetul vă ține la curent cu Liga Engleză de Fotbal

//șah.mat

Mutarea dumneavoastră

Șahul a fost primul joc de societate adaptat pentru computer. Majoritatea programatorilor din primele generații au folosit șahul pentru a testa limitele plăcilor logice. Deci nu ar trebui să ne surprindă că jocul de șah modern, pe computer, a atins un asemenea nivel de dezvoltare.

În prezent, cel mai bun software este ultima versiune din colecția *Chessmaster* (Maestrul de șah), produs de compania *Mindscape*. Folosind mecanismul care a câștigat Campionatul mondial de șah pe computer din 1992, *Chessmaster 4000 Turbo* este cel mai puternic joc de acest tip de pe piață. *Chessmaster Turbo* este cel mai tare când este vorba despre strategii, îndrumări sau demonstrații, atât pentru novici, cât și pentru jucătorii cu experiență.

SITE-uri care trebuie cunoscute

Trimiteți pe adresa EASY PC, O.P. 22, C.P. 254. SITE-urile pe care le accesați cel mai des. Faceți-le o scurtă descriere.
Precizați pe plic: pentru SITE-uri importante

Caracteristicile vocale vă permit să reluați și să analizați 500 dintre cele mai faimoase partide de șah din istorie. Performanțele dumneavoastră vor fi evoluate la sfârșitul fiecărei partide. De asemenea, puteți selecta mutări de deschidere dintr-o bibliotecă de mutări clasice.

Tradiționaliștii se vor bucura de o perspectivă directă, bidimensională, în timp ce modernii vor aborda tabla de șah din perspectivă spațială, vizualizând piesele de șah din orice unghi.

Îndrumările de pe ecran și istoria șahului reprezintă și ele o recompensă importantă.

Caracteristicile de rețea vă permit să jucați șah cu parteneri chiar de la celălalt capăt al lumii. Unele jocuri trebuie adaptate noilor tehnologii, dar șahul și-ar pierde tot farmecul.

Chessmaster Turbo vă oferă șah adevărat, valorificând la maximum capacitatea video a computerului.

Sportul minții are admiratorii lui declarați pe Internet.

Cum se trimite un fișier prin e-mail

Email-ul este una dintre cele mai ușoare modalități de a contacta oameni din orice colț al lumii. Uneori trebuie să trimiteți mesaje care nu se pot exprima în cuvinte: de exemplu, doriți să trimiteți imaginea bebelușului dumneavoastră. Sau poate doriți să trimiteți un fișier care să fie prelucrat și tipărit în altă parte. Acest lucru se poate face foarte ușor prin e-mail, chiar dacă contul dumneavoastră de e-mail a fost proiectat să trimită numai texte. Aceasta deoarece programele de e-mail moderne pot codifica fișiere și le pot atașa mesajelor, decodându-le apoi la destinatar. Când spunem codificare, ne gândim la ceva complicat. De fapt, această codificare se referă numai la modul de traducere a fișierului în litere astfel încât să poată fi trimise ca text.

Când dați clic pe un nou mesaj, verificați dacă setările sunt corecte înainte de a atașa fișierul. Din meniul **Format** alegeți **Settings**. Aveți la dispoziție două modalități de a trimite fișierul, și anume: **MIME** și **UUencode**. Dacă nu știți pe care trebuie să o alegeți, selectați **MIME** deoarece este standardul cel mai nou de trimitere a fișierelor prin e-mail. Dacă știți că persoana căreia îi scrieți folosește un program mai vechi de e-mail sau dacă știți că are probleme cu **MIME**, alegeți **UUencode**.

După ce ați ales, dați clic pe butonul **OK** și apoi scrieți mesajul pe care doriți să-l trimiteți. Pentru a atașa un fișier, alegeți **File Attachment** din meniul **Insert**. Acum mai trebuie să detectați fișierul,și să dați clic pe **Attach**.

Dacă folosiți programul **Windows Messaging** în loc de **Internet Mail**, veți constata că funcționează cam în același mod. Diferența este că trebuie să folosiți butonul **Properties** pentru a specifica calculatorului dumneavoastră dacă doriți să folosiți standardul **MIME** sau **UUencode** pentru fișierul atașat. În caz că prietenul căruia îi scrieți are un program de e-mail care nu înțelege fișierele atașate trebuie să-i spuneți să descarce **XferPro** de pe Internet. **XferPro** poate converti atât fișiere **MIME** cât și **UUencode** și le poate reconverti în formatul corect al fișierului. Astfel încât prietenii dumneavoastră pot salva mesajul ca fișier separat și vor putea citi fișierele atașate.

În acest fel veți descoperi că sistemul de mesaje electronice este indispensabil și vă veți întreba cum a fost posibil să trăiți până acum fără așa ceva.. După ce ați folosit e-mailul, nu veți mai putea concepe viața fără el.

//drum.eţie

Turism românesc

Locurile minunate ale acestei ţări sunt atât de multe, atât de variate, încât cu greu ar putea fi vizitate într-o viaţă de om. Aici intervine Internetul, căci pe Internet se pot vizita atât de multe locuri în timp atât de scurt...

Dacă nu puteţi vizita România, străbătând-o cu picioarele, veţi călători cu ochii, cu ajutorul Internetului

Apelând site-urile românești de turism – *www.rotravel.ro*, *www.turism.ro*, *www.simpaturism.ro* – vi se va deschide o lume plină de minunăţii: Delta Dunării – un paradis natural, cu faună şi floră foarte bogate, ce se întinde până la vărsărea Dunării în Marea Neagră – mănăstirile din Oltenia şi din Moldova, staţiunile de pe litoralul Mării Negre, staţiunile montane, Braşovul, oraş medieval, Băile Herculane, Băile Olăneşti, Căciulata – aceste staţiuni de tratament şi odihnă amplasate într-un peisaj carpatin de neuitat – Transilvania, care este de departe cea mai romantică provincie românească, capitala României alintată cu apelativul „ Micul Paris", presărată cu numeroase monumente, unele mai vechi, altele mai moderne şi multe alte obiective turistice despre care poate nici n-aţi auzit.

CD-ul Romanian Travel Guide **conţine peste 1000 de pagini şi fotografii cu tot ce poate fi atractiv pentru piaţa turistică.**

Ne-ar trebui mii de pagini pentru a putea zugrăvi bogăţia şi frumuseţile ţării noastre. Aşadar, dacă vreţi să aflaţi mai multe despre turismul românesc, accesaţi site-urile pe care vi le-am precizat mai devreme.

Cum se creează pe Internet o pagină de utilizator

Unul dintre cele mai bune lucruri de pe Internet, dar totodată şi unul dintre cele mai periculoase, este cantitatea de informaţii disponibile. Dacă sunteţi un utilizator fidel, există probabil câteva aspecte pe care doriţi să le verificaţi frecvent şi altele care nu vă interesează deloc. N-ar fi minunat ca de fiecare dată când vă conectaţi să puteţi vedea ultimele informaţii cu conexiuni spre site-urile pe care le vizitaţi cel mai des?

Crearea unei pagini de web devine o ocupaţie din ce în ce mai interesantă şi profitabilă.

În acest scop puteţi crea o pagină de utilizator cu un număr de servicii Internet, inclusiv **MSN**, astfel încât de fiecare dată să aveţi în faţă informaţii strânse special pentru dumneavoastră. Abonaţii **MSN** îşi pot crea foarte uşor o pagină. Chiar dacă nu sunteţi un utilizator **MSN** există o cale de rezolvare. Vizitaţi **www.msn.com** şi urmaţi instrucţiunile de pe ecran. Celelalte pagini de utilizator de pe Internet funcţionează similar.

În **MSN** apăsaţi pe butonul **Essentials** şi când apare meniul alegeţi **Classic** şi **Custom**. Când apare următoarea listă de variante apăsaţi pe **msn.com** şi veţi vedea un ecran cu mai multe rubrici care trebuie completate. La marginea de sus a ecranului trebuie să completaţi câteva detalii personale. Nu e necesar să le completaţi pe toate, dar trebuie să daţi adresa dumneavoastră de e-mail. Şi nu uitaţi să verificaţi căsuţa respectivă în cazul în care doriţi să primiţi mesaje directe.

În continuare, puteţi introduce adresele cătorva dintre site-urile favorite. Mai jos puteţi alege, dacă doriţi, informaţii diverse: ştiri, site-uri la modă, bursa de valori sau rezultate sportive etc. Când aţi completat toate informaţiile apăsaţi pe butonul din josul paginii pentru a actualiza alegerile făcute. Pe ecran apare o căsuţă de avertizare care vă informează că trimiteţi foarte multe informaţii pe Internet. Apăsaţi, confirmând că ştiţi ce faceţi, iar după o scurtă pauză veţi vedea o altă căsuţă în care vi se spune că vi se oferă o "prăjiturică". Aceasta este doar o mică informaţie pe care programul de navigaţie o va folosi ca să apeleze pagina dumneavoastră, deci acceptaţi-o. (Dacă nu vedeţi mesajul nu vă îngrijoraţi; înseamnă că programul este fixat să accepte automat orice cantitate de informaţii).

În caz că sunteţi abonat la **MSN**, pagina dumneavoastră va apărea automat. Există posibilitatea vizitării oricând prin selectarea **www.msn.com** şi apăsarea butonului **Custom**. După câteva secunde, pagina de utilizator va apărea automat pe ecranul monitorului dumneavoastră.

//fin.anțe

Chestiuni financiare

Să spunem că doriți să efectuați unele tranzacții financiare internaționale. Internetul este locul ideal unde trebuie să căutați consilierul financiar perfect.

Controlul financiar poate fi dificil chiar dacă se reduce la verificarea unui cont bancar și a unei cărți de credit. Dar când aveți mai multe pe cap – o ipotecă, împrumuturi sau investiții – atunci problema se complică mai mult.

Puteți cere unei bănci sau unui consilier financiar să vă explice anumite noțiuni, dar, așa cum s-a demonstrat, nu veți primi mereu informațiile cele mai corecte. În consecință, cine vă poate sfătui cel mai bine?

Chestiuni personale

Cel mai bun site este *Moneyworld* care are răspunsurile pentru orice întrebare. Unele articole sunt sponsorizate de firme, dar site-ul are o reputație foarte bună și este mai puțin părtinitor decât paginile individuale ale firmelor.

Aici găsiți și alte articole decât cele explicative pentru chestiuni financiare.

Majoritatea firmelor de servicii financiare au propriile pagini de Internet, așa că indiferent că doriți o asigurare pentru casă sau o ipotecă, găsiți sfaturi de care aveți nevoie.

Puteți accesa tot felul de informații despre asigurări în site-ul Sun Alliance.

Chiar dacă nu vă interesează politica lor specifică de firmă, site-ul companiei *Guardian Insurance* este un punct bun de plecare deoarece include legături cu alte site-uri cu informații pentru finanțele casnice legate inclusiv de firmele de asigurări pentru locuințe, mașini și persoane.

Dacă doriți să găsiți unul dintre site-urile menționate mai sus, introduceți următoarele adrese, care poartă numele de *URL (Unique Resource Locator)*:

- **BFS Holliday Insurance**
  www.barclays.co.uk/bfs/wel.htm
- **DBS Financial Management**
  www.u-net.com/dbs/,
- **Financial Times**
  www.ft.com,
- **Guardian Insurance**
  www.gre.co.uk
- **InterSure**
  www.intersure.co.uk

Cum accesați mai rapid pagina dumneavoastră de Web

Deși există multe informații pe Internet, accesarea lor se face uneori foarte lent – de aici denumirea de **World Wide Wait**.

Există o modalitate de a accelera accesul și de a recupera chiar informațiile în cazul în care cineva accesează pagina dumneavoastră chiar în clipa în care ați ajuns la jumătatea încărcării. Această modalitate poartă numele de **server proxy** sau **server cache**. **Serverul proxy** se poate folosi pe baza unei politici de autentificare asigurată de administratorul serverului – care trebuie să vă atribuie o parolă de utilizator.

Când folosiți un **server proxy**, browser-ul nu vă dă denumirea paginii de Web, ci cere **serverului proxy** să aducă informațiile în locul dumneavoastră și apoi le transmite computerului.

Când cereți o pagină, **serverul proxy** o aduce, v-o transmite și păstrează o copie a acesteia. Aceasta înseamnă că, dacă altcineva va cere această pagină, nu va mai trebui să o caute ci o va încărca imediat. Veți descoperi adesea că paginile au fost deja consultate și că le veți vizualiza mai repede folosind **serverul proxy**.

Serverul proxy vă poate ajuta mult la încărcarea paginilor. Chiar dacă ați apăsat pe butonul **Stop**, el va continua să caute fișierul astfel încât, dacă îl veți cere mai târziu, îl va încărca imediat. Aceasta înseamnă că veți putea cere un fișier și veți apăsa pe **Stop** dacă vi se pare că este încărcat într-un ritm lent. Dacă veți deconecta modem-ul pentru a economisi bani, **serverul proxy** vă va încărca fișierul dorit la o accesare ulterioară. Veți economisi mult timp și bani folosind un **server proxy**. Dar cum procedați? De pe desktop-ul Windows, apăsați butonul din dreapta mouse-ului pe iconul Internet, selectați **Properties**, apoi alegeți **Connection**. Verificați caseta marcată **„Connect through a proxy server"** și dați clic pe butonul **Settings**. Pentru a introduce textul care apare, trebuie să cunoașteți denumirea și numărul de port al **serverului proxy** oferit de furnizorul dumneavoastră de servicii Internet. Acesta este de obicei ceva de genul: **http://www-cache.provider.net:8080**. Dați clic pe caseta **Check** de la jumătatea ecranului, alegând **„Use the same proxy server for all protocols"** și scrieți denumirea serverului – în exemplul nostru aceasta este **www.cache.provider.net** și numărul de port **8080** – din cele două casete aflate în partea de sus a ecranului. Închideți toate casetele de dialog și gata! La următoarea pornire a browserului Web, veți descoperi că unele site-uri, în special cele mai des accesate, sunt încărcate mult mai rapid.

upgrades

//down.load

Programe gratuite

INFORMATION

Computerul poate face aproape orice. Afirmația nu este departe de adevăr. Dar pentru ca ea să devină realitate, aveți nevoie de un amănunt esențial: programele software. Fără programele potrivite, computerul nu vă servește la mare lucru.

Dacă un program e des folosit, știți mai multe despre el din revistele de informatică. Dacă doriți ceva foarte specializat, s-ar putea să nu găsiți în reviste informațiile necesare și atunci există riscul să faceți o greșeală, alegând un program care vi se părea potrivit, dar care s-a dovedit a nu fi așa. N-ar fi mai bine dacă l-ați încerca înainte de a-l cumpăra?

Internetul a făcut acest lucru posibil, punând la dispoziția utilizatorilor programe gratuite. Poate nu ați mai auzit de *shareware* până acum. *Shareware* se referă la programele gratuite de pe Internet sau la dischetele gratuite împreună cu care se vând unele reviste. Le puteți încerca. Dacă vă plac, ar fi corect să plătiți autorului taxa de înregistrare. Acest lucru vă dă dreptul de a cere upgrade, manuale și chiar să primiți niște funcții suplimentare. Plătindu-le, veți observa că programele shareware sunt mai ieftine decât cele pe care le cumpărați de la magazin.

Există foarte multe site-uri care oferă spre testare programe shareware. Nu toate acestea sunt oferite cu intenții bune de către cei care le-au creat. Dacă găsiți astfel de programe puse la dispoziție shareware pe site-uri personale sau pe site-uri ale unor firme relativ necunoscute, este mai bine să nu le descărcați (cu *Download*) pe calculatorul dumneavoastră. Este posibil să faceți cunoștință cu diverși viruși care pot afecta integritatea datelor din PC. Este posibil chiar să faceți mai mult rău, adică să-l răspândiți printre prieteni dacă le oferiți același program. Este bine ca înainte de a vă conecta la Internet să instalați un antivirus care poate verifica fișierele descărcate de pe Internet (firma GeCAD are un astfel de produs pe care îl puteți descărca *gratis* de pe Internet - *www.gecadsoftware.com*).

Updatați-vă Windows-ul cu ajutorul programelor gratuite Microsoft pe care le puteți descărca de pe Internet.

Cum să recuperați un fișier prin e-mail

Dacă sunteți conectat la Internet atunci este posibil că l-ați folosit pentru a descărca fișiere precum ecrane de salvare sau versiuni demonstrative ale unor jocuri. Totodată, probabil că ați simțit și frustrarea ca, fiind în mijlocul transferului unui fișier mai mare, totul să înceapă să decurgă extrem de lent.

Există și un alt mod de a obține informații: le puteți cere prin e-mail. Astfel profitați că e-mail-ul dumneavoastră vine direct de la computerele furnizorului dumneavoastră de Internet. Cerând un fișier prin e-mail puteți să transmiteți mesajul și să vă deconectați, iar apoi vă va fi transmis pe loc când veți apela e-mailul, chiar dacă serverul care stochează fișierul este unul lent. Din motive tehnice, recepționarea unui fișier prin e-mail durează cea mai mult decât o descărcare rapidă direct de la server, așa că este bine să folosiți această variantă doar atunci când aveți probleme cu un fișier.

Sistemul folosit se numește "**FTPmail**". Tot ceea ce trebuie să faceți este să trimiteți un mesaj unui server **FTPmail** informând la ce computer de pe Internet să vă conecteze și ce fișier doriți să recuperați. Dacă nu cunoașteți acele informații le puteți găsi din **URL**-ul din programul dumneavoastră de navigare atunci când apăsați pentru descărcarea unui fișier. Dacă **URL** este **ftp://ftp.microsoft.com/peropsys/readme.txt**, atunci computerul se numește **ftp.microsoft.com**, fișierul se numește **readme.txt**, iar dosarul este **/peropsys**. Odată ce aveți informațiile, transmiteți un nou mesaj e-mail la **ftpmail@src.doc.ic.ac.uk** sau unui alt server **FTPmail**. Nu e necesar săscrieți nimic la rubrica "**subiectul mesajului**", ci doar următoarele comenzi în cadrul textului propriu-zis:

open ftp.microsoft.com
mime
cd/peropsys
get readme.txt
quit

Adăugați și alte comenzi cum ar fi **Dir** pentru a afla ce este în folderul pe care l-ați modificat. Comanda "**mime**" comunică sistemului **FTPmail** să vă trimită fișierul folosind un standard special, care îl va face să apară ca o anexă a mesajului trimis cutiei poștale dacă folosiți un program de mail precum **Microsoft Internet Mail** sau **Microsoft Network**. Puteți, de asemenea, cere ca fișierul să vă fie transmis într-un format diferit dacă programul dumneavoastră de e-mail nu înțelege **MIME**; comanda **Help** vă va oferi mai multe informații în acest sens.

//problema.Y2K

Anul 2000

Aveți un computer personal sau aveți o mică afacere care presupune și existența unui computer?

Ce probleme implică, pentru computere, venirea anului 2000?

Fără îndoială ați citit câte ceva sau ați auzit despre problemele pe care le poate produce venirea *anului 2000* computerelor din lumea întreagă. Acum vă întrebați dacă este cazul să întreprindeți ceva pentru a vă ajuta computerul să realizeze tranziția către *anul 2000*.

Easy PC a extras din site-ul Microsoft câteva informații pentru dumneavoastră. Sperăm că acestea vă vor ajuta să deosebiți realitatea de ficțiune, de ce se spune...

Felul în care va fi afectat computerul dumneavoastră nu depinde numai de componența sa hardware, ci și de echipamentele și software-ul cu care l-ați dotat și de scopul pentru care folosiți computerul. Dacă-l folosiți pentru jocuri, nu aveți de ce să vă faceți probleme. Pe de altă parte, dacă vă utilizați computerul pentru a vă administra bugetul și cheltuielile ori pentru a stoca informații care depind de data calendaristică, veți fi direct interesați să cunoașteți mai multe despre riscul pe care-l reprezintă *anul 2000* pentru sistemul dumneavoastră. Iată primele trei etape pe care trebuie să le parcurgeți: Introducere: să începem cu o vedere de ansamblu asupra problemei *anului 2000*. Explorarea PC-ului: vă vom explica felul în care *anul 2000* vă va afecta fiecare zonă a computerului.
La fapte: și, în cele din urmă, vă vom ajuta să vă faceți un plan potrivit pentru sistemul dumneavoastră.

Ce reprezintă chestiunea anului 2000

Chestiunea anului 2000 este o denumire generică ce se referă la modalitatea în care un computer – *hardware* și *software* – stochează informație.

Prima problemă se referă la felul în care *hardware*-ul și *software*-ul computerului stochează date. La început, programatorii au specificat anul folosind două cifre (exemplu: *99*) mai bine decât patru cifre (*1999*). Prin denumirea anului cu ajutorul a două cifre s-a economisit o cantitate importantă de memorie și capacitate de stocare.

Această scurtătură a fost o soluție economică pentru programatori acum 20 de ani. Datorită practicilor de programare care s-au schimbat în anii din urmă, unele componente *hardware* și unele programe *software* pot să aibă încă dificultăți în interpretarea anului stocat sub formă de patru cifre. Deci acestea vor avea probleme după schimbarea secolului. Și dacă sistemul operează cu o dată calendaristică neidentificabilă, toate calculele sau informația bazată pe data calendaristică pot duce la rezultate incorecte.

Un alt factor important este practica de zi cu zi care i-a obișnuit pe oameni să folosească numai două cifre pentru a preciza anul. Cu toate că fiecare dintre noi s-a obișnuit să folosească numai două cifre pentru an, această practică forțează *software*-ul să interpreteze secolul corect. Interpretarea corectă a secolului forțează sistemele și utilizatorii să utilizeze patru cifre.

Trebuie să vă faceți griji?

Depinde! *Sistemele PC* nu sunt imune la erorile pe care le poate cauza schimbarea secolului, iar riscurile nu sunt neapărat eliminate de faptul că v-ați cumpărat un computer nou.

Dar a fi pregătit pentru *anul 2000* diferă de la un computer la altul. Dacă folosiți computerul pentru jocuri, pentru ca să trimiteți e-mail-uri sau pentru a explora Web-ul, impactul informațiilor dependente de data calendaristică este minoră sau chiar neglijabilă.

Pe de altă parte, dacă avem în vedere un software de contabilitate sau unul de calcul tabelar, atunci aveți motive să vă faceți probleme pentru erorile pe care vi le poate cauza *anul 2000*.

Tipul problemei pe care-o întâmpinați poate varia în funcție de tipul sistemului informatic pe care-l aveți și de cum îl folosiți. Veți vedea că *anul 2000* este o problemă care poate apărea în mai mult de o zonă a computerului dumneavoastră. Astfel că, în timp ce o

parte a computerului dumneavoastră poate fi *2000 ready* (să zicem că *hardware*-ul este pregătit), alta poate să nu fie pregătită (de exemplu, *software*-ul sau fișierele dumneavoastră).

Ce se poate face?

Cel mai important este să vă îmbogățiți cunoștințele despre *anul 2000* și despre felul cum vă poate afecta acest lucru sistemul. Atunci veți putea evalua mai bine propriul sistem și veți putea determina zonele de risc (evaluare care se va face pe baza modalității în care folosiți computerul).

Asigurați-vă că PC-ul dumneavoastră este pregătit pentru *anul 2000*.

Va trebui, de asemenea, să vă însușiți niște practici: să tipăriți anul folosind patru cifre. Dacă veți continua să folosiți numai două cifre, anul nu va putea fi interpretat corect. Adoptarea acestor recomandări vă va ajuta să minimalizați riscurile posibile – atât în prezent cât și în viitor.

Cele trei părți componente ale PC-ului dumneavoastră

Nu există un elixir universal care să vă facă PC-ul *2000 ready* – gata pentru *anul 2000*. De ce? Deoarece erorile cauzate de venirea *anului 2000* pot să provină din mai multe părți ale computerului. Iată care ar putea fi punctele de plecare: *Hardware*-ul, *Software*-ul și *fișierele dumneavoastră*.

Să facem un tur scurt în cele trei zone și să aflăm care este relația cu problemele cauzate de *anul 2000*. Când vom termina, pregătiți-vă să evaluați mediul informatic.

Hardware-ul

Fiecare PC are o baterie încorporată cu ceas intern (*Real Time Clock – RTC* – ceas în timp real) care are rolul de a monitoriza data și ora. Dar ceasul intern are numai două cifre care desemnează anul (de exemplu, 1999) și nu secolul. În general *BIOS-ul* computerului (*Basic Input/Output System*) ține socoteala anului și a datei calendaristice (de exemplu, 1999).

În funcție de computerul pe care-l aveți, ceasul și *BIOS*-ul sunt sau nu sunt capabile de a recunoaște data corectă după venirea *anului 2000*. În caz că PC-ul dumneavoastră nu identifică data corectă, eroarea pe care o va genera va afecta întregul sistem.

Componentele *hardware* ale computerului reprezintă esența pe care se bazează celelalte părți. Deci trebuie să aflați dacă PC-ul dumneavoastră este *2000 ready*. Dacă nu, trebuie să luați măsurile cuvenite.

Software-ul

Software-ul reprezintă o serie de comenzi și instrucțiuni pentru computer. Există două tipuri de *software: Sistemul de operare* – controlează felul cum lucrează PC-ul – și *programele software* (numite și *aplicații*) care realizează fiecare o funcție particulară – *procesoarele de texte, programele de proiectare, programele DTP* etc.

Fiecare computer are un sistem de operare (*OS – operating system*) care formează fundația *software*. Sistemele de operare PC aflate astăzi în uz sunt: *Windows 95, Windows 98, Windows NT, Mac OS, Unix* și *MS-DOS*. De vreme ce sistemul de operare este baza *software*-ului dumneavoastră, acesta trebuie neapărat să fie următorul nivel de prioritate.

Pentru a realiza un computer *2000 ready* din acest punct de vedere, trebuie să știți ce sistem de operare folosiți și ce versiune este.

Fișierele

Ca rezultat al existenței *hardware*-ului, *sistemului de operare* și *a programelor software* avem fișierele de date pe care le realizăm fiecare dintre noi. Fișierele de date pot fi documente, foi de calcul, înregistrări contabile sau alte date pe care dumneavoastră trebuie să le stocați (să le salvați) pe disc cu un nume de fișier. Fișierele pe care le-ați creat sau pe care le folosiți pot fi *2000 ready*. Dar, la fel de bine, pot să nu fie.

Site-ul firmei Microsoft oferă sfaturi importante care vă ajută să întâmpinați anul 2000 fără probleme.

Atunci când datele sunt introduse folosind numai două cifre pentru a desemna anul, programele *software* utilizează ceea ce se numește *windowing – ferestruire* – pentru a desemna secolul din care este anul respectiv. De exemplu, dacă introduceți *99* de la tastatură, în mod automat programul interpretează acest număr ca fiind corespunzător anului 1999. Deci, interpretarea corectă a secolului depinde de modul cum este setată fereastra de dată. De exemplu, *00* poate să nu fie interpretat ca fiind anul 2000, ci 2100 sau 2200 etc.

Ce rămâne de făcut vom analiza în numărul viitor.

SURSE

- http: //computingcentral.com/guide/year 2000/msy2k/introducing/y2khome.asp

//problema.Y2K

Cum rezolvăm problema Y2K

Aveți un computer personal sau aveți o mică afacere care presupune și existența unui computer?

Acum știți câte ceva despre ce implicații are venirea *anului 2000* pentru un sistem informatic. Ați văzut că venirea *anului 2000* poate afecta în mod diferit diversele părți ale unui computer. Acum să vedem ce e de făcut!

Investigați

Pasul 1. Ce fel de computer aveți? Trebuie să căutați numerele și versiunile componentelor *hardware* și *software*.

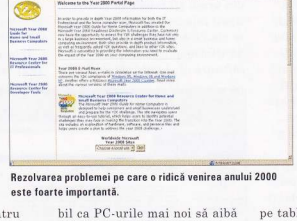
Pasul 2. Computerul e pregătit pentru *anul 2000*? Pentru *hardware* va trebui să vă contactați furnizorul. Pentru fișierele Microsoft și pentru cele personale, veți primi aici un ghid care vă va învăța ce trebuie să faceți.

Pasul 3. Alegeți strategia. Dacă o componentă nu este *2000 Ready*, trebuie să alegeți o strategie pentru a aborda problema respectivă. Cea mai bună soluție este să vă gândiți cum vă folosiți sistemul PC, ca să evaluați gradul de risc și să vedeți ce vi se potrivește cel mai bine.

Pasul 4. Implementarea. Trebuie să vedeți ce trebuie să faceți pentru a vă pune în aplicare strategia. Dacă decideți să descărcați pe hard disc o versiune de update gratuită produsă de Microsoft, veți găsi suportul necesar pe site-urile Microsoft.

Pentru hardware

E foarte important ca ceasul intern al computerului dumneavoastră și *BIOS*-ul său să fie capabile să înțeleagă corect data și după trecerea pragului *anului 2000*. Este foarte probabil ca PC-urile mai noi să aibă o componentă *hardware 2000 Ready*. Dacă nu sunteți siguri că *hardware*-ul computerului dumneavoastră va face față schimbării *mileniului*, nu uitați să vă ocupați și de aceasta.



Rezolvarea problemei pe care o ridică venirea anului 2000 este foarte importantă.

Dacă...

Dacă doriți să scrieți o scrisoare destinată furnizorului care v-a vândut computerul, nu uitați să specificați modelul și numărul serial al computerului. Această informație este utilă dacă doriți ca furnizorul să vă poată spune dacă PC-ul dumneavoastră este *2000 Ready*.

Pentru software

Pentru a vedea dacă PC-ul dumneavoastră este pregătit din acest punct de vedere, trebuie să luați în considerare atât sistemul de operare, cât și aplicațiile *software* instalate.

Ce versiune...

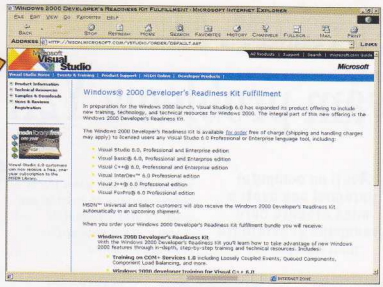
Trebuie să știți ce versiune de sistem de operare rulează pe computerul dumneavoastră. Pentru a vedea ce sistem de operare Windows aveți și ce versiune, trebuie să realizați următoarele: Pentru *Windows 98*, *Windows 95* și *Windows NT*, numărul versiunii este scris imediat după *„Microsoft Windows XX"* pe tabloul general de prezentare *System Control Panel*.

O altă metodă ar fi să rulați *Microsoft Product Analyzer*.

Dacă PC-ul dumneavoastră folosește un alt sistem de operare, trebuie să vă contactați producătorul sistemului pe care-l aveți instalat pentru a afla dacă este pregătit din punctul de vedere al *anului 2000*.

Fișiere personale

Nu uitați fișierele personale care trebuie actualizate, de asemenea.



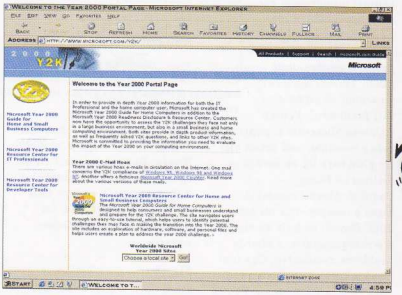
În categoria fişiere personale putem enumera fişiere de tipul: documente, foi de calcul, înregistrări financiare şi alte fişiere de date. Ele pot fi afectate de *anul 2000*. Aveţi mare grijă de fişierele care conţin data calendaristică specificată astfel: cu numai două cifre, care sunt folosite şi pentru a realiza anumite calcule.

Cu ce tip de fişiere lucraţi de obicei? Conţin ele şi informaţii financiare care trebuie urmărite în funcţie de dată? Trebuie să faceţi schimb de fişiere cu colegi sau cu parteneri de afaceri? Vă bazaţi pe fişiere de tip baze de date pentru evidenţa cheltuielilor casnice sau a chelt uielilor firmei dumneavoastră? Pentru an s-au folosit două sau patru cifre? Fişierele pe care le folosiţi în comun cu colegii sau prietenii conţin date care depind de data calendaristică?

Deşi cele mai sensibile documente au fost create folosind foi de calcul şi programe de baze de date, nu trebuie să neglijaţi nici celelalte tipuri de fişiere. De exemplu, e posibil ca unele documente create prin procesare de text să includă tabele care conţin informaţii dependente de data calendaristică. Aceste informaţii pot fi folosite la realizarea unor calcule diverse. Pe de altă parte, documentele dumneavoastră realizate cu procesoarele de texte pot fi scrisori nesemnificative sau documente în care data nu are importanţă.

Acum sunteţi gata! În cele din urmă aţi reuşit să investigaţi cele trei părţi componente ale PC-ului dumneavoastră: *hardware*-ul (ceasul/*BIOS*-ul), *software*-ul şi *fişierele personale*. Următorul pas pe care trebuie să-l faceţi este să alegeţi o strategie pentru a face ca PC-ul dumneavoastră să fie *2000 Ready*. Pentru aceasta mai e necesar să ţineţi cont de nişte informaţii: nu există nici o soluţie universală care să poată rezolva problema pe care o ridică venirea *anului 2000*. O dată ce v-aţi pregătit computerul pentru venirea *anului 2000*, nu uitaţi că poate alţii nu au făcut-o. Aveţi mare grijă cu fişierele pe care doriţi să le schimbaţi cu alţi utilizatori de computere. Este bine să vă asiguraţi de faptul că toate aplicaţiile *software* pe care vi le instalaţi în computer sunt *2000 Ready*.

Informaţi-vă! Fiţi la curent, zilnic apar informaţii noi.



SFATURI DE LA EASY PC

Reprezentarea anului folosind doar două cifre va cauza erori în comparaţiile şi sortările aritmetice folosite în prelucrarea unor informaţii stocate în baze de date.

Astfel, software-ul necorectat va considera că valoarea maximă a câmpului pentru an este „99" şi, la venirea anului 2000, va obliga sistemele să treacă la „00" ceea ce va conduce la o interpretare eronată a anului: anul va fi interpretat ca 1900 în loc de 2000.

O altă problemă care este strâns legată de cele mai sus menţionate o reprezintă faptul că 1 ianuarie 2000 este o zi de sâmbătă. Problemele cauzate de venirea anului 2000 nu vor putea fi astfel descoperite decât pe 3 ianuarie care este prima zi lucrătoare, timp suficient pentru ca erorile să se propage şi să producă distrugeri masive în bazele de date.

SURSE

- **http: //computingcentral.com/guide/year 2000/msy2k/introducing/y2khome.asp**

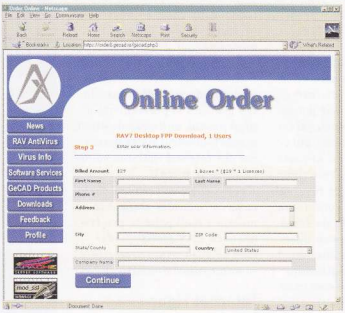
//download.sigur

Antiviruși pentru download

De ce Internet?

Din nevoia acută a oamenilor de a comunica. În condițiile în care astăzi, în întreaga lume, există aproximativ 11.000.000 de computere interconectate, putem spune că diversele tehnologii care stau la baza conceptului de *Internet* au creat o lume nouă care reprezintă o comunitate virtuală de oameni, un instrument de mare putere pentru transfer de date și informație – cu condiția ca acestea să fie disponibile. *Internetul* oferă posibilități practic nelimitate de transfer de mărfuri prin intermediul comerțului electronic și al plătilor on-line. Contactul nemijlocit – și aproape imposibil de controlat – între oameni prin intermediul serviciilor de conversație de tip *chat* și *IRC* globalizează această comunitate umană. Chiar și canalele uzuale de comunicații sunt revoluționate de *Internet* care oferă comunicații extrem de eficiente și ieftine prin intermediul modernei tehnologii *voice over IP* (*IP = internet protocol*).

Internetul poate fi imaginat ca o sferă alcătuită din computere care înconjoară planeta (asemenea biosferei sau atmosferei), doar că distanțele geografice între computerele din diverse locuri ale planetei nu mai au relevanță. Viteza de conectare este mai curând dependentă de calitatea canalelor de comunicații utilizate.



Puteți comanda on-line produsele GeCAD. Prețurile sunt bune, iar avantajele majore.

Fiind virtual independent de localizarea fizică, *Internetul* reprezintă o imensă sursă de informație, oarecum structurată – informația este grupată în locații virtuale, site-uri structurate la rândul lor în pagini. Pentru ca o anumită informație să devină accesibilă celor conectați la *Internet*, este necesar ca aceasta să fi fost pusă la dispoziție de cineva pe un site. Căutarea unei informații se face fie prin accesarea cu precizie a site-ului pe care aceasta se află (cu condiția să cunoașteți adresa de *Internet* a site-ului respectiv), fie – cel mai adesea – prin apelarea unuia sau mai multor „*motoare de căutare*" – servicii care pot furniza liste mai lungi sau mai scurte cu adrese de *Internet* la care se poate găsi ceva care are legătură cu o temă dată spre căutare prin intermediul unor cuvinte-cheie.

Cel mai modern instrument de căutare pe *Internet* este *WWW* (*World Wide Web*) care implementează conceptul de hipermedia și, respectiv, de hipertext.

Ce ne trebuie pentru a fi conectați la Internet?

Din punct de vedere hardware, computerul trebuie să includă un modem intern sau extern care să asigure legătura și interfața între computerul dumneavoastră și rețeaua de telefonie. Necesitățile software includ un *browser* de *Internet* care asigură navigarea și căutarea pe *Internet*. Cele mai populare *browsere* de *Internet* printre cei peste 70.000 de abonați la servicii *Internet* din România sunt *Microsoft Internet Explorer* și *Netscape Navigator*.

Dotarea hardware și software trebuie completată cu serviciile unui *ISP* (*Internet Services Provider*) care în baza unui abonament va face legătura prin cablu telefonic sau prin alte canale fizice de comunicații mai eficiente (cablu optic, unde radio, via satelit) între calculatorul personal al operatorului și alte noduri ale rețelei, către destinațiile căutate în *Internet*. Serviciile acestuia pot include comunicații e-mail (poștă electronică) sau/și acces la *Internet*.

Pentru utilizatorul casnic de asemenea servicii, mega rețeaua *Internet* este figurată ca o sumă de computere, la fel cu al utilizatorului în cauză, aflate

în diverse locuri din lume, conectate prin intermediul unor succesiuni de noduri. Pentru o companie, există trei niveluri distincte de rețele care conduc spre cea globală: *Intranetul* – rețeaua internă a unei companii, *Extranetul* – rețeaua extinsă care include și unii parteneri, furnizori, eventual clienți ai companiei, *Internetul* – mega rețeaua globală.

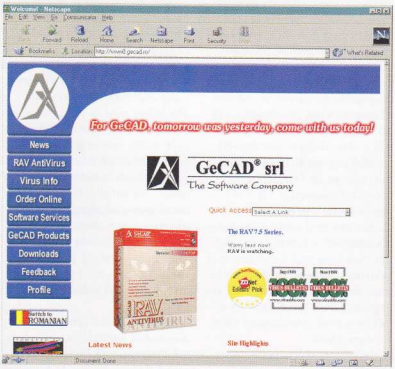
Ce ne aduce Internetul?

Lista de avantaje pentru orice tip de utilizator de *Internet* este imensă. Acestea se pot rezuma în sintagma etern valabilă „Informație înseamnă putere". Dar pentru că nu se poate doar să câștigați, trebuie ținut cont întotdeauna și de reversul medaliei. O dată cu conectarea computerelor noastre de acasă sau de la birou la lumea informației, *Internetul*, apare riscul expunerii lor la o multitudine de amenințări din partea unor „produse" software create pentru a face rău. Acestea sunt lansate în circulație pe *Internet* (*viruși informatici*, *bombe logice*, *cai troieni*, *viermi*, alte categorii de *malware*) sau reprezintă chiar atacuri din partea unor persoane răuvoitoare (*cracker*-ii și *hacker*-ii fiind unii dintre aceștia, la care se adaugă aceia care parazitează sistemele de comerț electronic pe bază de cărți de credit). Istorii relativ recente, cum ar fi *cazul Melnick* sau *virusul Mellissa*, confirmă necesitatea de a adăuga la lista cu probleme de care trebuie să avem grijă obligatoriu înainte de a fi conectați la *Internet* pentru protecția datelor în fața amenințărilor din *Internet*.

Furnizorii serioși de servicii *Internet* oferă clienților lor în pachetul de servicii și instalarea gratuită și permanentă a unui *produs antivirus* destinat scanării oricărui fișier descărcat din *Internet* înaintea salvării (cum ar fi ***RAV WebWatcher***) sau pentru devirusarea fișierelor atașate la mesaje e-mail primite sau trimise (ca ***RAV MailDefender*** care asigură tripla protecție a comunicațiilor e-mail).

Internet sigur

Actualmente, utilizatorii de *Internet* din România trebuie să-și securizeze *download*-urile de pe *Internet* cu ***RAV WebWatcher***, produs software distribuit gratuit la adresa de *Internet*: *http://www.gecadsoftware.com*



Produsele antivirus GeCAD poartă girul unor instituții prestigioase.

ȘTIRI DE ULTIMA ORĂ ȘI... NU NUMAI

Ruleta ruseacă Win95/Tip.2475 **constituie o amenințare și mai teribilă decât temutul** Win95/CIH. **Raportat pentru prima oară în Rusia în urmă cu puțin timp,** virusul **afectează deja unele computere din România. Maniera sa de acțiune este extrem de distructivă: corupe memoria Flash și suprascrie hard discul. Vestea bună este că antidotul există deja – există la mai puțin de 24 de ore de la descoperirea virusului – sub forma celui mai recent update la GeCAD RAV Antivirus v 7.6.**

Virusul Win95/Tip **este bazat pe tehnologia familiei** Win95/CIH **și este specific platformei de lucru** Win9x; **el nu acționează sub** Windows NT **sau** Windows2000. **Specifice acestui** virus **sunt: metoda de infectare prin adăugarea unei secțiuni noi (denumită** .text) **la fișierul atacat și maniera probabilistică în care decide să se lanseze: la deschiderea unui fișier într-un sistem infectat cu** Win95/Tip.2475, virusul **generează un număr aleatoriu și îl compară cu un număr de zece cifre predefinit – dacă numerele sunt egale, atunci vă puteți lua adio de la datele de pe hard disc. Dacă, în plus, data este de 26 aprilie, primiți ca „bonus" și nemuritoarea amintire a plăcii de bază pe care virusul o va distruge. Probabilitatea de distrugere a sistemului în maniera de mai sus este astfel redusă de autorul** Win95/Tip **la circa unul dintr-un miliard de fișiere deschise. Probabilitatea nu este chiar atât de mică dacă vă gândiți că o lansare de fișier executabil poate deschide sute de fișiere deodată. Nu trebuie să uitați, de asemenea, că pentru fișierele cu extensia .DBF și .SCH, probabilitatea se socotește altfel și este de exact 1:50. Maniera probabilistică de lansare face ca** virusul **să fie mult mai greu de detectat de către un utilizator care nu folosește un** antivirus **performant și care astfel asigură fără să știe înmulțirea** virusului **până la cote alarmante.**

Dacă nu sunteți împământiți ai ruletei ruseți – cu datele din computer și baza de date ca mizâ – este bine să descărcați cât mai repede versiunea de evaluare gratuită a RAV 7.6 sau cel mai recent update de la www.gecadsoftware.com .

PAGINĂ REALIZATĂ CU SPRIJINUL FIRMEI GeCAD.

\\joc.de.cărți

Cine taie cărțile?!

Computerul este jucătorul perfect. Nu va refuza niciodată să joace cărți și nici nu-și va pierde cumpătul.

Oricine a jucat cărți cel puțin o dată în viața sa. Computerul poate fi un partener de joc mereu dispus să amestece și să taie cărțile pentru dumneavoastră!

The Real Deal

Aveți la dispoziție zece jocuri de cărți. *Treizeci-și-unu* este cel mai simplu, dar și cel care creează cea mai mare dependență. Fiecare jucător primește trei cărți, scopul fiind de a aduna cărți de aceeași culoare, încercând să ajungeți cât mai aproape de 31. Primiți trei vieți. Dacă înregistrați scorul cel mai mic, pierdeți o viață, iar la sfârșit sunteți eliminat.

În *Crazy Eights* scopul este de a decarta toate cărțile de aceeași culoare sau semn ca ultima carte jucată. Este un joc grozav și poate fi jucat oricând. Cărțile rămase în mâna unui jucător sunt adunate și date primei persoane care a decartat toate cărțile. Câștigă cel care ajunge primul la 100 de puncte.

Spades este o versiune mai simplă a bridge-ului. Cărțile de pică reprezintă atuurile. Fiecare jucător primește 13 cărți, apoi licitează numărul de atuuri pe care se așteaptă să le câștige, iar ofertele combinate ale partenerilor alcătuiesc contractul. Scopul este de a câștiga cât mai multe atuuri posibile.

În *Auction Pitch*, fiecare jucător primește șase cărți. Fiecare licitează sau zice „pas", iar cel care licitează cel mai mult deschide jocul, cartea acestuia devenind atu pentru runda respectivă. Fiecare carte valorează un anumit număr de puncte, iar scopul este de a câștiga un număr cât mai mare de puncte în levate.

Licitați în The Real Deal.

Hearts este un joc care se joacă în patru. Fiecare jucător primește 13 cărți. Scopul este de a evita câștigarea levatelor-cărți de cupă sau regina de pică. Fiecare jucător îi pasează trei dintre cele mai rele cărți jucătorului din stânga sa la începutul fiecărei levate.

Cribbage este un joc în doi, fiecare primind câte șase cărți. Două dintre acestea vor fi jucate ca mână (levată) separată. Cartea cea mai bună din pachetul care rămâne este întoarsă pentru a fi adunată la punctele de la fiecare mână. Punctele sunt câștigate prin alcătuirea de perechi, trei de același fel, multipli de 15, serii și culori.

Un alt joc din cele zece existente jocuri este *Whist*-ul, un joc simplu de atuuri. Fiecare jucător primește 13 cărți. Încercați să câștigați cât mai multe levate.

Jocurile sunt bine puse la punct, având o prezentare grafică de excepție și animații foarte bune. Opțiunile sunt diverse, iar jucătorii pot modifica jocul așa cum doresc. Toate regulile pe care le găsiți în jocul real sunt prezente și corecte.

Sunt câteva diferențe față de modul în care jucați de obicei anumite jocuri.

Pentru că mulți oameni joacă după reguli diferite, există opțiunea *Change Rule* (Schimbă regula). Această opțiune vă permite să vă personalizați jocul.

Jocul a fost creat în S.U.A., ceea ce înseamnă că toate personajele sunt din S.U.A. și au accent, maniere și personalități specific americane. De asemenea, partenerii dumneavoastră cibernetici nu prea au spirit de echipă, preferând să vă taie din când în când cu un atu mai mare. Cu toate acestea, este un joc grozav de cărți și poate reprezenta o distracție minunată atunci când se presupune că lucrați. Asta ca să nu vă vadă nimeni că stați.

Verificați-vă mâna și vedeți câte levate veți primi.

Riverboat Solitaire

Acest CD-ROM are jocuri de cărți concepute pentru un singur jucător. Conține în total 75 de jocuri, însă în cazul în care doriți puteți modifica regulile lor, obținând mii de variante, astfel încât aveți posibilitatea de a alege un joc și un decor pe măsura nivelului dumneavoastră.

Evident, nu vă putem prezenta aici toate jocurile. Vă vom da numai câteva exemple. *Double Klondike* este o pasiență standard, care folosește două pachete de cărți, fiind deci mai dificil decât alte jocuri. *Acces in the Corner* este o variație pe aceeași temă, numai că este un joc mult mai ușor. *Alhambra* este cu adevărat dificil, deoarece folosește un pachet dublu, iar dumneavoastră trebuie să comparați seriile ascendente din coloana stângă cu cele descendente din coloana dreaptă. În *Double Or Quits*, scopul este de a juca pachetul până la o secvență simplă de cărți pe baza dublării valorii cărții respective.

Aproape orice formă de joc în unu imaginabilă poate fi găsită aici. Singura dificultate este că trebuie să trageți cărțile în poziția cerută și nu să le deplasați printr-un dublu clic ca la alte jocuri similare. Este un pachet care face banii, iar dacă sunteți jucători de cărți înrăiți, trebuie neapărat să îl aveți.

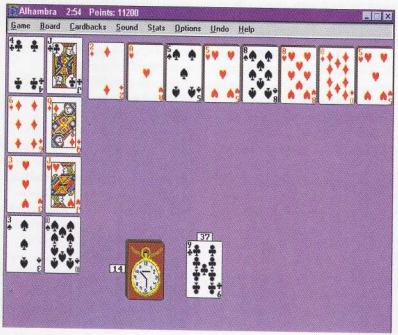
Jucați Davy Crockett **din** Riverboat Poker.

Riverboat Poker

Dacă sunteți înnebunit după jocuri, vă veți dori să vă dezvoltați aptitudinile de joc cu această mină de aur care este pocherul. Veți juca cu 12 figuri legendare ale istoriei americane – inclusiv oameni ca *Jesse James*, *Davy Crockett*, *Annie Oakley* și *Jean Lafitte*. Toți jucătorii au bănci proprii și stiluri personale de joc.

Nu contează ce stil de pocher abordați de obicei, pentru că acest pachet are 45 de jocuri diferite. Aveți opțiuni de viteză care vă oferă 135 de variante de pocher. În mod sigur, tipul pe care îl preferați este printre ele. Alegeți jocul preferat sau învățați unul nou, de la *Anything Opens* la *Spit in the Ocean*. Jocul include o gamă completă de cărți grozave, plus mâini speciale de genul *Big Bobtail* și *Little Dog*. Există o opțiune de alegere, *Regulile Casei*, un număr variabil de jocuri și de decoruri cu viteze diferite, vi se oferă posibilitatea de a modifica și de a restabili jocurile și să vă alegeți cinci melodii diferite pe care veți juca.

Din nefericire, graficele sunt destul de simpliste, iar literele neclare. Bineînțeles că jocurile computerizate, indiferent de forma lor, nu sunt nici pe jumătate atât de amuzante ca acelea reale, dar măcar știți că nu pierdeți bani.



Jocul Alhambra **din** Riverboat Solitaire **este unul dintre cele mai dificile.**

SURSE

- **The Real Deal**
- **Riverboat Solitaire**
- **Riverboat Poker**

//exercitii.de.perspicacitate

Teste pe Internet

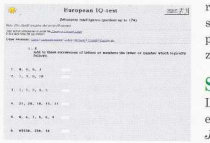
Puneți-vă mintea la contribuție folosind site-urile de perspicacitate de pe Internet.

Când vă gândiți la jocuri pe computer, vă imaginați, probabil, jocul de cărți instalat în Windows sau programele pe care le puteți cumpăra pe dischete sau pe CD-ROM.

Aceste jocuri pot fi de calitate uneori, dar sunt momente când doriți ceva mai incitant decât *Solitaire*. Pe Internet puteți găsi o mulțime de jocuri și chiar unele versiuni demo pe care le puteți descărca gratuit; există, totodată, zeci de site-uri cu ghicitori și teste de inteligență.

IQ Test

Nu tot ceea ce se găsește este banal; unul dintre cele mai interesante site-uri conține testul *European IQ*, pe care ar trebui să-l terminați în 20 de minute, după care vi se anunță *IQ*-ul (*coeficientul de inteligență*).



Testați-vă inteligența cu European IQ.

Poate că nu este testul cel mai relevant, dar vă puteți face o idee despre gradul dumneavoastră de inteligență. Amatorii de științi ar trebui să-și arunce privirea cu câțiva ani în urmă la procesul lui O.J. Simpson și să încerce testul *OJ Trivia Quiz*. Nu este unul dintre cele mai bogate site-uri, dar are peste 50 de întrebări despre procesului, inclusiv câteva întrebări extrem de obscure. Nu se afișează nici un rezultat, dar puteți citi răspunsurile corecte la întrebări și puteți găsi informații surprinzătoare.

Studii biblice

La un nivel spiritual mai înalt este pagina de studii biblice *JoshuaNet*. Puteți primi ca premiu o eșarfă roșie sau albastră în funcție de numărul de întrebări la care ați răspuns corect, atât la testul pentru începători cât și la cel pentru avansați. Dacă vă împotmoliți, veți descoperi instrumente care să vă ajute să căutați răspunsurile. Nu câștigați nimic, dar este un mod de a încuraja copiii să studieze Biblia.

Cum vă difuzați adresa de e-mail

Unul dintre cele mai dificile lucruri care se pot face pe Internet este să găsiți adresa de e-mail a unei persoane cu care doriți să comunicați. Puteți să vă decideți ca atunci când vă conectați la Internet să comunicați tuturor cunoștințelor modul în care vă pot contacta. Dar ce se întâmplă cu cei pe care-i uitați?

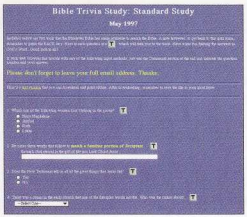
BigFoot sau **Four11** vă permit să căutați persoane în paginile din rețea, așa că puteți introduce numele, iar în unele cazuri orașul sau alte informații, și puteți găsi adresa de e-mail a persoanei căutate. Ultimele versiuni ale programelor de poștă electronică de pe Internet, precum **Netscape** și **Microsoft Internet Mail**, vă permit să căutați direct din programul de poștă, așa că puteți să scrieți numele, să apăsați pe câteva butoane și veți afla dacă persoana căutată are adresă de e-mail. Dacă dumneavoastră puteți face asta, și alte persoane pot proceda la fel, așa că este esențial să existați în fișierele de adrese.

Cele mai bune puncte de plecare sunt paginile **www.bigfoot.com** și **www.four11.com**. Introduceți-vă numele și vedeți dacă se afișează adresa de e-mail. Chiar dacă adresa există, poate doriți să adăugați câteva informații suplimentare. Iar dacă nu ați intrat niciodată într-un grup de dialog **Usenet**, sansele sunt destul de mici ca adresa dumneavoastră să fie afișată. În orice caz, trebuie să deveniți membru al fișierului cu adrese.

Căutările prin Four11 **vă oferă informații interesante.**

În **Four11** puteți alege țara în care să apăreți și puteți oferi adrese de e-mail alternative, așa că, dacă vă schimbați furnizorul de Internet, puteți fi sigur că oricine vă caută va găsi informația cea mai recentă. Puteți, de asemenea, să introduceți și unele din hobby-urile dumneavoastră, astfel ca lumea să vă caute în funcție de caracteristici ca liceul absolvit sau profesia.

Puteți introduce informații similare în fișierul **BigFoot**. Este util să le folosiți pe amândouă pentru ca oamenii să vă găsească indiferent de sursa aleasă. În plus, înregistrarea datelor în **BigFoot** are și alte avantaje, printre care se numără o adresă pe viață pe care o puteți folosi indiferent de furnizorul de Internet ales. Programul va filtra mesajele pentru a nu fi bombardat cu oferte inutile. Puteți, de asemenea, să aranjați ca mesajelor primite să li se dea un răspuns automat când sunteți plecați. Dacă folosiți e-mailul și doriți să fiți sigur că oamenii vor putea să vă găsească, petreceți câteva minute înregistrându-vă în fișierele cu adrese de pe Internet.



Testați-vă cunoștințele biblice în „JoshuaNet".

O altă pagină de test cu tentă educativă este *Fake Out*. În fiecare săptămână este prezentată o selecție de cuvinte și trebuie să ghiciți care dintre definiții este cea corectă. Dacă încercați să-i păcăliți pe ceilalți participanți, puteți să vă înscrieți cu unele definiții false pentru cuvintele săptămânii următoare. Puteți ulterior verifica părerea oamenilor despre ideea dumneavoastră. Există, de asemenea, o mulțime de alte teste pe Internet. Unul dintre cele mai indicate puncte de plecare este *Coffee Break* (Pauza de cafea), care conține o gamă largă de ghicitori actualizate zilnic. Există și un buton *Boss* (Șef), astfel încât dacă vă jucați la serviciu, puteți apela rapid un ecran ce seamănă cu ceva foarte serios.

Pagina *Trivial Waste of Time* (Pierdere de timp) se mândrește cu aproape 1500 de întrebări din diverse domenii, cu 5 variante de răspuns simultan. Se văd doar întrebări dintr-un singur domeniu, astfel că nu puteți folosi pagina ca mod de a încolui întrebările din jocul principal.

Unul dintre cele mai mari site-uri de filme de pe Internet este *Internet Movie Database*; are un test aleatoriu în care vi se solicită să ghiciți numele unor actori din filme celebre.

Un alt site de unde puteți câștiga un tricou este pagina *M.O.V.I.E.*, care este creată cu scopul de a strânge bani pentru un producător independent de film de la Hollywood. Există aici un test lunar și câteva ghicitori și jocuri pe teme cinematografice: vi se cere recompunerea pozelor unor vedete, o versiune a jocului „Spânzurătoarea" și chiar o versiune a lui *Tetris*.

Vă puteți face un test de cunoștințe pentru muzică pop cu variante multiple în pagina lui Freddy și Steve. Iar cunoscătorii de muzică country pot consulta pagina *Country Music Cash Bash* a lui Jim Zim. Trebuie să vă înregistrați pentru a intra în joc, dar apoi veți putea descărca clipuri muzicale și va trebui să denumiți diverse piese. Dacă ghiciți toate răspunsurile, puteți câștiga premii în bani.

Pentru copii există o pagină cu 101 întrebări despre „*Regele leu*", dar nu este interactivă, așa că lucrul cel mai bun ar fi să o tipăriți la imprimantă și să o folosiți la o petrecere. Un alt site pentru copii este pagina *Family Games*, unde veți găsi o mulțime de lucruri bune de copiat – ghicitori despre Crăciun și basme.

Dacă sunteți încă în căutarea unui test care să vi se potrivească, veți găsi o grămadă pe Internet și veți descoperi că acestea reprezintă o metodă excelentă de a învăța unele lucruri.

TRIVIAL Waste of Time!

Why?

. . . Instructions . . .

Pierdeți vremea în „Trivial Waste of Time".

UNDE SĂ CĂUTAȚI

Dacă doriți să găsiți oricare din site-urile de mai sus, nu trebuie decât să scrieți următoarele adrese. Acestea se numesc URL-uri, (localizator uniform de resurse).

- **Coffee Break**
  www.wigal.com/main.htm
- **European IQ Test**
  www. cech.cesnet.cz/IQ/IQ-test-e.html
- **Fake Out**
  www.eduplace.com/dictionary/
- **Family Games**
  www.familygames.com
- **Freddy &Steve's Music Trivia**
  www.ayles.demon.co.uk
- **Internet Movie Database**
  www.imdb.com
- **Jim Zim's Country Music Cash Bash**
  www.roughstock.com/roughstock/cashbash/
- **JoshuaNet Bible Study**
  www.primenet.com/ljpmill/trivia/index.html
- **Lion King Trivia**
  falcon.jmu.edu/~pollarpe/disney/tlk-sub/questions.html
- **OJ Trivia Test**
  www.physics.unlv.edu/~farley/humor/OJ.html
- **Trivial Waste of Time**
  www.lexmark.com/data/trivia/trivia.html
- **Yahoo Quizzes**
  www.yahoo.com/Entertainment/Contests Surveys Polls/Quizzes and Tests

//gastro.nomie

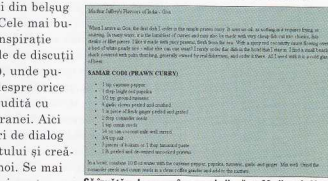
Rafinamente culinare

Hrana este unul dintre elementele fundamentale ale vieții, iar gătitul este un rău necesar. Poate să fie o artă sau poate servi pur și simplu scopului de a alimenta organismul. Deja există o artă cu acest specific: arta culinară. În ambele cazuri, avem nevoie de idei, de inspirație sau de bănale și învechite instrucțiuni. Pe toate le găsiți din belșug pe Internet. Cele mai bune surse de inspirație sunt grupurile de discuții (*Newsgroups*), unde puteți discuta despre orice activitate inruditâ cu prepararea hranei. Aici există grupuri de dialog dedicate gătitului și creării de rețete noi. Se mai găsesc secțiuni pentru vegetarieni și chiar discuții despre lanțurile fast-food!

Puteți găsi orice pe Internet: de la mâncăruri rafinate la feluri de mâncare obișnuită.

Cu toate acestea, majoritatea oamenilor caută ceva concret, nu vorbe, vorbe și iarăși vorbe! Mai întâi trebuie să vă decideți asupra unui fel de mâncare și să găsiți o rețetă. Există sute de locuri pe Internet unde se găsesc rețete: de la cele simple și rapide, la festinurile complicate de care aveți nevoie în mod excepțional.

Dacă vreți să fiți siguri că veți găsi cu ușurință o listă cu ingredientele pentru o masă deosebită, cel mai bine ar fi să începeți cu paginile Web ale marilor lanțuri de supermagazine, cum ar fi *Sainsbury's* sau *Tesco*. Ambele conțin rețete alcătuite pe baza produselor pe care le puteți cumpăra din aceste magazine. Toți acei ce adorâ mâncarea picantâ vor avea motive de bucurie, deoarece au pagini dedicate iubitorilor de chilli sau


Madhur Jaffrey's Flavours of India - Glos

Serves 4

SAMAR CODI (PRAWN CURRY)

- 1 tsp cayenne pepper
- 1 tbsp bright red paprika
- 1/2 tsp ground turmeric
- 4 garlic cloves peeled and crushed
- 1 in piece of fresh ginger peeled and grated
- 2 tbsp vegetable ghee
- 1 tsp cumin seeds
- 14 oz tin coconut milk well stirred
- 3/4 cup salt
- 3 pints/1.8 litres or 7 tbsp tamarind paste
- 2 lb prawns peel and deveined uncooked prawns

In a bowl, combine 1/2 tbsp of water with the cayenne pepper, paprika, turmeric, garlic and ginger. Mix well. Heat the vegetable ghee in a heavy saucepan over a medium heat. Add the cumin seeds and as the seeds start to sizzle, add the spice mixture and stir for 30 seconds. Add the coconut milk, salt and tamarind paste and bring to the boil. Add the prawns and cook for 5 minutes or until the prawns are cooked. Serve with rice.

Să învățăm despre mâncarea indiană cu Madhur Jaffrey.

Cum să instalăm un program de conectare cu browser

Oricine știe că un **browser Web** este un program care se folosește pentru a accesa majoritatea informațiilor de pe Internet. Dar știați oare că majoritatea browserelor nu pot afișa cel mai recent continut multimedia fără un mic ajutor suplimentar? Sistemul **World Wide Web** a fost conceput ca modalitate de a afișa pagini care conțin text, imagini și multe alte lucruri. Atunci când **browserul Web** întâlnește date pe care nu le poate citi, verifică informațiile furnizate de serverul **Web** pentru a vedea dacă datele respective sunt încărcate, apoi inițiază un „asistent", adică un alt program care rulează pe computer, afișând ce s-a încărcat.

Dezavantajul acestei soluții este că pe ecran vor fi afișate o mulțime de ferestre; fiecare fereastră nouă apare ori de câte ori deschideți un program asistent.

Pentru a rezolva această problemă, **browser-ele Web** moderne, cum ar fi **Netscape** și **Internet Explorer**, acceptă programe de conectare, adică aplicații de asistență speciale, care nu afișează noi ferestre. În schimb, informațiile dorite pot fi vizualizate pe mijlocul ecranului. De exemplu, un program de conectare video va rula un film în mijlocul paginilor **Web** și nu în altă parte a ecranului. Programele de conectare pot face o mulțime de lucruri, adăugând în paginile **Web** secvențe video, sunete și multe altele. Atunci când vizualizați o pagină **Web** care are nevoie de programe de conectare, s-ar putea să nu vedeți decât un spațiu gol, în cazul în care nu aveți un program adecvat. Totuși unele programe **browser**, cum ar fi **Internet Explorer**, produs de Microsoft, vă întreabă dacă vreți să încărcați programele de conectare (adesea denumite **Controls**), necesare pentru afișarea paginii. Dacă alegeți **Yes**, atunci totul se va întâmpla automat și veți vizualiza pagina așa cum trebuie la inițierea ulterioară a **browserului Web**.

Dar dacă am vrea să fim siguri că avem cele mai noi programe de conectare fără a vizita o mulțime de site-uri pentru a vedea ce programe folosesc? Cel mai bine ar fi să căutați în **browserwatch.iworld.com**, una dintre cele mai cuprinzătoare liste de programe de conectare și de control **ActiveX** (un tip de program de conectare folosit de Microsoft **Internet Explorer**). Căutați programe de conectare care să determine **browserul** să vă dea informațiile pe care le doriți și pe care să le puteți încărca ușor.

În momentul în care ați găsit programul dorit, dați un clic pe butonul din dreapta al mouse-ului și cereți-i **browserului** să salveze fișierul pe hard disc. Majoritatea programelor de conectare sunt livrate împreună cu un program de instalare, care le va adăuga **browserului**. Trebuie doar să închideți **browserul**, să găsiți fișierul încărcat, să executați un dublu clic și să redeschideți **browserul**.

De fapt, dacă folosiți Windows 95 și **Internet Explorer 3**, veți vedea probabil că multe dintre programele de conectare necesare sunt încărcate automat. Există, oare, ceva mai simplu?

Citiți pe site-ul „MERGEM LA CUMPĂRĂTURI!" Easy PC

diferitelor tipuri de curry.

Site-ul BBC conține rețete din cartea *Flavours of India* (Arome indiene), scrisă de Madhur Jaffrey, în timp ce site-ul *The Curry House* oferă iubitorilor de mâncare picantă o mulțime de legături cu alte pagini de Internet. Dacă nu aveți chef de gătit, există și un ghid al restaurantelor din Marea Britanie, unde se servește mâncare pe bază de curry.

Un alt ghid care merită să fie consultat este cel al restaurantelor cu specific indian din Marea Britanie, denumit *GetSurfed!*, care conține o mulțime de informații despre condimentele folosite în mâncărurile pe bază de curry, astfel încât vă veți putea da seama care va fi efectul acestora în felurile pregătite de dumneavoastră.

O dată ce ați hotărât care sunt ingredientele pe care le veți folosi, trebuie să găsiți un furnizor de la care să le cumpărați. Internetul vă poate salva, oferindu-vă serviciile de tipul *Curry Direct*, specializate în furnizarea de condimente și plante aromatice folosite în bucătăria indiană.

Dacă doriți legume gustoase, alegeți-le pe cele cultivate natural. Ce se întâmplă atunci când aveți oaspeți la masă, dar nu știți ce feluri de bucate să gătiți și nici nu aveți timp să hoinăriți prin magazine? Internetul vă salvează din nou. Unele dintre rețetele propuse sunt aproape la fel de ușor de realizat ca și felurile de mâncare preparate la cuptorul cu microunde.

Începeți cu site-urile Supermarket Web.

În site-ul *Fresh Food Company* trebuie doar să introduceți denumirea unora dintre ingredientele pe care le doriți și vi se vor prezenta câteva rețete care le folosesc.

Vegetarienii sunt bine reprezentați pe Internet. Pentru sfaturi, apelați site-ul *Vegetarian Society* (Asociația vegetarienilor), de unde aveți o mulțime de legături spre alte site-uri utile sau articole din revista asociației. Există și pagini cu rețete și informații dietetice și legături spre informații vegetariene din întreaga lume.

Pe Internet există o mulțime de rețete pentru vegetarieni.

Un alt site – care conține o mulțime de rețete fără carne – este *Veggie Heaven* (Paradisul vegetarienilor). Acesta include rețete extrase din una dintre cele mai populare cărți de bucate din Marea Britanie.

Există o mulțime de locuri în care puteți căuta. Introduceți denumirea ingredientului sau a felului de mâncare în programul de căutare și veți fi uimiți de cantitatea de informații găsite. Dacă ați consultat vreodată o carte de bucate dintr-o altă țară, ați observat că uneori dozajele sunt complet diferite. Cum Internetul este o rețea de mărime mondială, s-ar putea ca o anumită rețetă să nu fie chiar ceea ce credeți. Pentru a evita greșelile, cel mai bine ar fi să consultați site-ul *FAQ (Frequently Asked Questions* – Întrebări frecvente), la adresa *rec.food. cooking newsgroup*. Puteți vizualiza pagina grupului de discuții, cerându-i browser-ului să găsească adresa menționată mai sus sau vizualizând pagina *FAQ* pe Web.

Ar putea părea dificil, însă dacă sunteți înarmați cu informații corecte și un browser Web, veți vedea că Internetul poate fi unul dintre cele mai utile instrumente, fie că doriți să pregătiți ceva simplu și rapid cu ce aveți prin casă sau să vă impresionați șeful cu o masă copioasă. Găsiți absolut orice pe Internet! Aveți grijă numai să nu vărsați lichide pe tastatură!

UNDE CĂUTĂM?

Dacă doriți să găsiți unul dintre site-urile menționate mai sus, trebuie să introduceți următoarele adrese, care poartă numele de URL sau Unique Resource Locator:

- **Curry Direct**
  www.telesys.com/currydirect/
- **Dave's Food Page**
  www.cs.strath.ac.uk/Contrib/dave/
- **Food/ IFresh Food Company**
  www.cs.strath.ac.uk/contrib/dave/Food
- **Get Surfed Indian Restaurant Guide**
  www.restaurants.getsurfed.com/
- **Madhur Jaffrey'sFlavoursof India**
  www.bbc.co.uk/the_vault/madhur/index.html
- **Rec.food.recipes newsgroup**
  news:rec.food.recipes
- **Sainsbury's Internet Recipe Book**
  www.j-sainsbury.co.uk/recipes/
- **Sue's Recipe Server**
  www.hubcom.com/cgiwin/recipe.exe/1
- **Tesco Recipes**
  www.tesco.co.uk/
- **Veggie Heaven**
  www.webserve.co.uk/Veggie/

//meteo.rologie

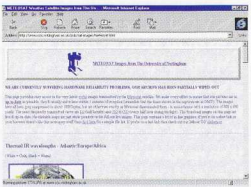
Vremea

Singurul element care are puterea de a ne influența programul sau modul în care facem anumite lucruri este vremea. Verificăm prognozele meteo înainte de a merge la plajă, de a ne zugrăvi casa, de a fixa un picnic sau chiar de a merge la cumpărături. Dacă aveți acasă un computer, nu este deloc greu să aflați informațiile meteo actualizate, care spun mai multe despre regiunea dumneavoastră decât cele pe care le-ați auzit la radio sau la televizor.

Internetul abundă de informații referitoare la vreme. Dacă ați fost vreodată fascinați de fotografiile prin satelit prezentate în unele emisiuni meteorologice, ce-ar fi să faceți rost de câteva? Vă puteți conecta la cele mai „proaspete" resurse, încărcând copii ale imaginilor prin satelit pe măsură ce acestea sosesc.

Aflați cum este vremea în diferite regiuni ale lumii!

Meteosat este unul dintre cei mai cunoscuți sateliți meteorologici. Vizitând paginile Universității Nottingham, puteți transfera pe computerul dumneavoastră cele mai noi imagini. Există chiar și o prezentare cu diapozitive online a situației din ultimele 24 de ore. Veți vedea așadar cum a evoluat cerul deasupra Europei, dar și scheme indicând evoluția și deplasarea uraganelor.



Căutați în pagina Meteosat ultimele informații despre vreme.

Plouă sau e senin?

Organizația Mondială a Meteorologilor face parte din Organizația Națiunilor Unite. Pagina sa de web cuprinde conexiuni către alte organizații din lume. Există și o pagină specială, *Satellite Activities* (Activități prin satelit), unde veți găsi informații atât despre vreme, cât și despre sateliții ecologici.

Cum găsim o companie pe Internet

Dacă aveți nevoie de un instalator, probabil știți unde să-l găsiți. Ce se întâmplă, însă, dacă vă trebuie ceva mai specializat sau tocmai v-ați mutat și nu știți care este cea mai bună firmă specializată din zonă?

O soluție ar fi să căutați în Pagini Aurii, dar nu este întotdeauna posibil. Poate doriți ca instalatorul să rezolve o anumită problemă înainte să vă mutați ori aveți nevoie ca cineva să vă aranjeze o întâlnire de afaceri într-un alt oraș.

Rețeaua Internet vă stă la dispoziție! Există programe de căutare special concepute pentru a vă ajuta să dați de urma unor organizații sau companii. Dacă acestea se găsesc în Marea Britanie, cel mai bun instrument este Electronic Yellow Pages la adresa www.yell.co.uk.

Dați clic pe conexiunea EYP și pe ecran va fi afișat un formular în care puteți tasta tipul companiei, amplasarea ei și numele acesteia. Trebuie să completați cel puțin două câmpuri. Dacă nu dați destule informații, pe ecran se va afișa o listă de categorii, dintre care va trebui să alegeți. După ce ați furnizat toate informațiile, vi se va prezenta o listă de companii, cu adrese și numere de telefon.

Alteori, s-ar putea să aveți nevoie de o companie din străinătate sau de o alta care se găsește pe Internet, dar nu și în Pagini Aurii. Cel mai bine ar fi să căutați în site-ul Apollo, la adresa www.apollo.co.uk. Pe prima pagină puteți selecta țările sau categoriile de afaceri – sunt similare cu cele pe care le veți găsi în pagina EYP, dar sunt prezentate mai superficial. Mai utilă pentru mulți este selecția în funcție de țară. Dacă aveți nevoie de o agenție imobiliară din Australia sau sunteți curioși să vedeți ce firme din Kirghistan sunt prezente pe Internet, aici trebuie să căutați! Puteți sări direct în paginile de web ale companiilor listate sau puteți să dați clic pe ele pentru a vizualiza detaliile oferite: adresa sau alte informații.

Lăsați-vă degetele să facă o plimbare în Electronic Yellow Pages.

Aveți chiar posibilitatea de a vă specifica și codul poștal și de a căuta intrări similare din alte țări ale lumii. Astfel, veți afla ce companii se găsesc în apropierea hotelului din New York în care v-ați cazat pentru că urmează să participați la o conferință importantă, de exemplu.

Nici EYP și nici Apollo nu au informații complete. Dacă doriți, însă, să găsiți o companie și nu aveți agenda cu numere de telefon la îndemână, puteți încerca să le folosiți cu succes. Va trebui să vă întindeți doar până la tastatură!

Cum va fi vremea în Statele Unite, potrivit USA Today.

Cooperarea este foarte răspândită în lumea prognozelor meteorologice. Un exemplu semnificativ este *Centrul European de Prognoză a Vremii pe Termen Mediu*. Acesta este susținut de 18 țări. Alegeți o zi, cum ar fi cea în care plănuiți o excursie cu cortul, și cereți diagrama în mai multe formate.

Există și o bibliotecă meteorologică virtuală, adică un set cuprinzător de conexiuni la organizații de prognoză meteo din întreaga lume, inclusiv ilustrații și imagini transmise de sateliți.

Furtuni puternice

Consultați pagina *BBC* a Centrului de prognozare a vremii unde, în loc de prognoze, veți găsi o mulțime de informații despre vreme, care vă vor ajuta să înțelegeți mai bine celelalte pagini.

Vremea pe Internet nu înseamnă numai imagini de pe satelit. Există o mulțime de pagini care oferă prognoze convenționale. Dacă vreți să știți cum e vremea la Praga, vizitați pagina *Intellicast*, unde aveți posibilitatea de a alege prognoze regionale ale diferitelor orașe ale lumii.

Dacă plănuiți o călătorie de afaceri în Statele Unite, paginile meteo ale ediției online a ziarului *USA Today* pot fi foarte utile. Aici se indică temperaturile înregistrate în întreaga țară pe o hartă sumară și se oferă pe scurt situația meteo a altor țări ale lumii.

Decolăm sau nu?

Foarte util pentru călători este *The Weather Channel*, care conține mai ales informații destinate oamenilor de afaceri. Aici găsiți inclusiv detalii referitoare la întârzieri înregistrate pe 35 dintre cele mai importante aeroporturi din Statele Unite. Aceste informații sunt vitale pentru cei care vor să se asigure că vor avea o călătorie fără probleme.

Dacă vă place să schiați, prognozele meteo sunt foarte importante. Nu ar fi rău să consultați pagina *Vauxhall Ski-Net* înainte de a vă fixa schiurile pe capota mașinii. Aici veți găsi detalii despre ultimele căderi de zăpadă și despre condițiile meteorologice din cele mai importante stațiuni.

Există și o mulțime de pagini care conțin prognoze meteo locale. Biroul meteorologic din Jersey dă prognoze pentru Canalul Mânecii, în timp ce *Meteo France* se ocupă de Franța, cu informații atât în franceză, cât și în engleză.

Pentru Marea Britanie, există o mulțime de pagini, cum ar fi cele furnizate de *Sky TV*, care prezintă condițiile meteo din întreaga țară. Dacă aveți nevoie de informații și mai specifice, vizitați serviciile *Online Weather*, care împart țara pe regiuni și adaugă prognoze speciale pentru zonele muntoase.

Dacă v-ați programat ceva pentru astăzi și vremea e importantă pentru desfășurarea activității respective, nu uitați că PC-ul este unul dintre cele mai utile instrumente de care dispuneți!

Aflați dacă va ploua sau nu în Franța.

UNDE CĂUTĂM

Dacă doriți să găsiți unul dintre site-urile menționate mai sus, nu trebuie decât să introduceți următoarele adrese, care poartă numele de URL sau Unique Resource Locator.

- **BBC Weather Centre**
  www.bbc.co.uk/weather
- **European Centre for Medium Range Weather Forecasts**
  www.ecmwf.int
- **Intellicast**
  www.intellicast.com
- **Jersey Met**
  user.itl.net/~jmet
- **Meteo France**
  www.meteo.fr
- **Meteosat**
  www.ccc.nottingham.ac.uk/pub/sat-images/meteosat.html
- **Online Weather**
  www.impactweather.co.uk
- **Ski-Net**
  www.vauxhall.co.uk/skinet/skititle.html
- **Sky Weather**
  www.sky.co.uk/weather/weat.htm
- **The Weather Channel**
  www.weather.com
- **USA Today**
  www.usatoday.com/weather/wfront.htm
- **World Meteorological Organisation**
  www.wmo.ch
- **WWW Virtual Library**
  www.met.fu-berlin.de/Data Sources/Metindex.html

//astro.logie

Cititorii în stele

Ce vă rezervă viitorul? Ce se va întâmpla cu planeta noastră? Care va fi biletul câştigător la loteria de săptămâna viitoare? Cu toţii am vrea să ştim răspunsul la aceste întrebări. De obicei, consultăm horoscopul. Cu ajutorul sistemului *World Wide Web*, puteţi afla mai multe. Fiţi pregătiţi însă pentru o avalanşă de noroc. Există mai multe site-uri de horoscop pe Internet decât zilele dintr-un an!

Priviţi stelele!

Dacă vă interesează numai prezicerile zilnice, cel mai simplu ar fi să tastaţi denumirea zodiei în care v-aţi născut într-unul din motoarele de căutare ale reţelei Internet sau să vizitaţi paginile on-line ale ziarului dumneavoastră preferat. Cei care îşi doresc informaţii mai detaliate, pot vizita una dintre paginile care oferă servicii personalizate.

Internetul vă arată viitorul.

Dacă doriţi să aflaţi totul despre o anumită celebritate, încercaţi să căutaţi în pagina *Astropro*, care indică zilele de naştere ale personalităţilor născute în luna respectivă, împreună cu horoscopul fiecăreia dintre aceste personalităţi.

Astropro **prezice viitorul starurilor.**

Desigur, puteţi căuta cărţi cu această temă sau ateliere în cadrul cărora se discută diverse aspecte ale astrologiei. Cel mai bine ar fi să începeţi cu *Astrology Net*, o enormă bibliotecă, în care veţi găsi aproape tot ce vă interesează.

Dedublare

Pentru cei care vor mai mult decât o consultare ocazională a horoscopului, reţeaua Internet oferă o mulţime de informaţii referitoare la viitorul dumneavoastră. *AvatarSearch* pretinde că este motorul de căutare al reţelei *New Age* şi furnizează informaţii utile despre zeci de subiecte: de la cărţile de Tarot la experienţe paranormale extraordinare.

Vreţi să aveţi impresia că sunteţi regină a Egiptului antic? Încercaţi site-ul *Quantum Quests*, care

Ce facem cu mesajele e-mail vechi?

Dacă aveţi un cont e-mail deschis de mai mult timp, probabil că aţi primit o mulţime de mesaje care nu vă interesează (promisiuni că, urmând instrucţiunile date, veţi câştiga mii de dolari, mesaje mai obscene, care nu aţi dori să fie văzute de copii).

Ce se poate face dacă nu doriţi să păstraţi anumite mesaje? Există mai multe metode de a şterge mesajele primite, dar este aproape imposibil să opriţi primirea lor. Cel mai important este să nu daţi adresa de e-mail oricui. Dacă trebuie să completaţi un formular de adresă pe o pagină de Web, verificaţi dacă există o casetă în care să cereţi ca pe adresa dumneavoastră să nu fie trimise mesaje publicitare. Dacă puteţi evita, nu vă daţi deloc adresa de e-mail. Cu toate acestea – nu neapărat din cauza paginilor de Web – adresele de e-mail ajung pe lista mesajelor publicitare. Cel mai adesea, acestea sunt preluate din grupurile de discuţii pe Internet. De aceea, pentru a evita aceste mesaje, ar fi ideal să nu vă abonaţi la grupurile de discuţii. Este o măsură cam drastică, ce-i drept.

O soluţie preferată de majoritatea este cea cu mai multe adrese de e-mail, dacă acest lucru este permis de firma furnizoare de Internet. În acest fel, puteţi folosi o adresă pentru a vă abona la grupurile de discuţii şi una pe care să o daţi cunoştinţelor ale căror mesaje chiar vă interesează. Nu vă faceţi probleme dacă aveţi numai o singură adresă de e-mail – pagini ca: **BigFoot (www.bigfoot.com)** şi **HotMail (www.hotmail.com)** oferă posibilitatea de a vă crea adrese de e-mail gratuite şi, în acelaşi timp, filtrează mesajele publicitare. Dacă doriţi neapărat să faceţi parte dintr-unul din grupurile de discuţii de pe **Usenet**, faceţi-vă o adresă gratuită şi configuraţi-vă programul de ştiri astfel încât să o introduceţi pe aceasta în toate mesajele trimise. Astfel, cunoştinţele vor putea să vă contacteze, dar veţi scăpa de mesajele publicitare.

Dacă folosiţi un program de mail ca Microsoft Internet Mail and News sau Netscape Communicator, care permit filtrarea, atunci puteţi identifica mesajele care nu vă interesează. Ajunge să selectaţi mesajele care nu au adresa dumneavoastră de e-mail la **To** (Destinatar), **Cc** sau **Bcc** şi să le ştergeţi. Nu uitaţi că, dacă vă aflaţi pe orice listă de e-mail, va trebui să introduceţi mai întâi mesajele trimise de aceasta într-un folder special. În cele mai multe cazuri, atât mesajele publicitare, cât şi cele trimise de listele de mail nu au adresa dumneavoastră în nici un preambul.

În sfârşit, chiar dacă simţiţi că va trebui să vă plângeţi, ar fi mai bine să ştiţi că nu are nici un rost. A le scrie şi a le cere să înceteze nu ar fi pentru ei decât o confirmare în plus că adresa dumneavoastră funcţionează. Până ce se va crea un sistem de trierе, cel mai bine ar fi să nu vă daţi adresa de e-mail oricui!

De ce nu încercați horoscopul chinezesc?

pătrunde în viețile anterioare și vă dezvăluie scopul acestei vieți, dar și alte aspecte ale astrologiei *New Age*.

Distracții cosmice

Desigur, nu toate paginile trebuie luate în serios. Dacă sunteți în căutare de distracții cosmice, de ce nu ați consulta niște preziceri mai puțin obișnuite pe *Yahoo*!? În pagina *Rainfall*, veți găsi un zodiac chinezesc. Dacă, după cele aflate, simțiți nevoia să vă înveseliți puțin, aveți chiar și o glumă în site-ul *Box* destinat acestui scop. Veți găsi o mulțime de alte informații astrologice în *Yahoo!* dacă veți căuta la *Entertainment* și apoi la *Paranormal*. Veți afla cum au prezis stelele rezultatul procesului lui O.J. Simpson.

Beat Comic News Horoscope este un alt exemplu de horoscop alternativ. Există și alte pagini care oferă vizitatorilor informații despre subiecte neobișnuite, cum ar fi „introducerile la îngeri" sau articolele scrise de Jane Odd și Astro Andrew. Dacă v-ați săturat de subiectele serioase, căutați pagina *Crystal Haggis*, dar fiți gata să vă vedeți zodia criticată în termeni foarte duri.

Unele site-uri prezintă viziuni astrologice ale unor astrologi faimoși. Dacă vreți să știți când e momentul prielnic să vă cumpărați o casă sau să vă schimbați locul de muncă, de ce nu recurgeți la astrologie pentru a lua decizia potrivită la timpul potrivit? Unii dintre astrologii americani au site-uri uimitoare, cu numere de telefon la care puteți suna și la care vă puteți lăsa numărul cărții de credit, dar și cu o mulțime de cuvinte de laudă despre cât de bine au prezis unele evenimente naționale majore.

Există și pagini din care puteți afla dacă e bine să vă căsătoriți sau nu. Pagina *Adze Mixxe* vă va spune dacă sunteți compatibili cu partenerul sau partenera dumneavoastră. S-ar putea să descoperiți că meritã să petreceți atâta timp consultând și comparând toate site-urile care se ocupă cu acest aspect al astrologiei.

Dacă paginile astrologice de pe Internet vă inspiră, poate că n-ar fi rău să vă cumpărați un program care să realizeze horoscoape. De altfel, asemenea programe se găsesc din belșug pe Internet. *Win*Star* se pretinde cel mai bun program astrologic din lume și cuprinde instrucțiuni și descrieri complete ale termenilor și tehnicilor de predicție astrologică. Conectarea la rețeaua Internet este cea mai recentă armă din dotarea unui astrolog!

Crystal Haggis **preferă o abordare mai voioasă.**

UNDE CĂUTĂM

Dacă doriți să găsiți unul dintre site-urile menționate mai sus, nu trebuie decât să introduceți următoarele adrese, care poartă numele de URL sau Unique Resource Locator.

- **Adze Mixxe**
  www.adze.com
- **Astrology.Net**
  www.astrology.net
- **AstroPro**
  www.astropro.com
- **AvatarSearch**
  www.avatarsearch.com
- **Beat Comic News Horoscopes**
  www.fortnet.org/BEAT/june95/695_horoscopes.html
- **Chinese Astrology**
  found.cs.nyu.edu/liaos/hororscope.html
- **Crystal Haggis**
  www.catalyst-highlands.co.uk/scopes.htm
- **Metalog**
  www.astrologer.com
- **Quantum Quests**
  www.quantumquests.com
- **Rainfall**
  www.rainfall.com/old_index.htm
- **Spooky Jayne and Astro Andrew**
  www.netmedia.co.uk/hia/horoscopes/index.html
- **Win*Star**
  www.astral.demon.co.uk

//animale de casă

Prietenii necuvântători

Animalele de casă joacă un rol important în viața noastră. De aceea au fost create numeroase site-uri pe Internet pentru a vă spune tot ce doriți să știți despre ele. Sunt disponibile site-uri comerciale, ca și pagini ale cluburilor, organizațiilor și proprietarilor sau vânzătorilor de animale. Toate aceste site-uri oferă o viziune despre aspectele esențiale ale creșterii și îngrijirii unui animal de casă.

Dacă doriți să vă cumpărați un animal sau să aflați mai multe despre cel pe care-l aveți deja, Internetul vă oferă o mulțime de informații. Există tot felul de site-uri care conțin sfaturi generale, site-uri întesate de conexiuni diverse și site-uri care tratează un subiect anume.

Tot ceea ce doriți să aflați despre îngrijirea animalelor se găsește pe Internet.

Desigur, puteți începe prin folosirea unuia din programele de navigație importante, cum ar fi *Yahoo!*. Nu trebuie decât să introduceți rasa pe care o căutați sau, mai simplu, scrieți cuvântul *pet* (animal de casă) în caseta de căutare. Totuși, se cuvine să vă avertizăm că procedând astfel veți fi copleșiți de informații. Din păcate, mai mult de jumătate din ele sunt neinteresante.

PetNet **este locul ideal de unde puteți începe căutarea.**

Cel mai bun prieten al omului

Cel mai bun loc de pornire este site-ul *PetNet*. Aici puteți găsi informații despre creșcători și chiar puteți achiziționa câini, pisici, cai sau alte animale domestice. *PetNet* vă oferă chiar și un forum care vă permite să puneți întrebările care vă frământă.

Un alt site demn de a fi vizitat este *Family Internet*, care are un coltișor pentru fiecare animal.

Există site-uri speciale

Cum găsiți informații cu Excite

Găsirea pe Internet a informației dorite poate fi, uneori, o sarcină delicată. Puteți descrie ceea ce căutați în 2-3 cuvinte și apoi selectați paginile găsite astfel încât să fie relevante. Dar alteori nu știți ce cuvinte ar descrie cel mai bine ceea ce căutați, așa că ar fi mai indicat să folosiți un sistem care clasifică site-urile pe domenii - cum este **Yahoo!**.

N-ar fi grozav dacă ați găsi un motor de căutare care să ghicească ce doriți, chiar dacă nu v-ați exprimat 100% corect? Poate că răspunsul este chiar sistemul **Excite**, pe care-l găsiți la adresa **www.excite.com**. Home page-ul vă oferă o listă de canale asemănătoare cu domeniile din **Yahoo!**.

Dar asemănarea se încheie aici. Prin aceste canale puteți găsi mai multe categorii. Mai există și o serie de conexiuni spre site-uri cu știri de pe Internet, ca și circuite cu ghid care să vă lămurească în probleme care apar de obicei. În fiecare pagină puteți scrie ce căutați și, la fel ca în cazul celorlalte sisteme de căutare, este indicat să fiți cât mai preciși. Ei, dar aici este locul de unde **Excite** începe să se diferențieze de celelalte sisteme. Poate că ați citit despre animale de casă și în alte site-uri, dar n-ați găsit suficiente informații despre îngrijirea câinilor. Este suficient să tipăriți **dog grooming** (îngrijirea câinilor) în căsuța de căutare, apoi apăsați pe buton și veți obține o listă de pagini relevante.

Excite nu caută doar cuvintele introduse de dumneavoastră. El știe, de exemplu, că **dog grooming** este un tip de îngrijire a animalelor, așa că va găsi și pagini care se ocupă de această problemă. Iar când veți vedea o listă de site-uri, alături de ele va apărea mențiunea **More like this** (alte site-uri asemănătoare).

Astfel, dacă un site vi se pare foarte interesant, puteți comanda motorului **Excite** să găsească alte pagini asemănătoare, ajutându-vă să filtrați rezultatele fără a vizita fără rost sute de pagini.

Puteți opta pentru căutarea doar în paginile selectate. Acestea sunt pagini realizate de echipa de la **Excite**, astfel că veți vedea o sinteză clară a fiecăruia, fără a pierde timp cu încărcarea tuturor pozelor și informațiilor.

Dacă tot nu ați găsit ce doriți, apăsați pe **Power Search** din pagina centrală. Veți putea comunica sistemului **Excite** unde doriți să caute - inclusiv buletine de știri sau grupuri de dialog - și care sunt paginile care nu vă interesează.

Nu este telepatic, dar **Excite** se apropie cel mai mult de ceea ce doreați cu adevărat să găsiți!

V-ar plăcea să aveţi o tarantulă de casă?

pentru aproape orice tip de animal - de la mușuroaie de furnici până la broaște. Site-uri cum ar fi *The Bug Club*, *Pet Frogs*, *The Animal Kingdom*, *Dogs UK* și *The Cat Basket* vor constitui escale extrem de instructive și nostime. Este indicat să porniți din site-ul *Pet Central*, care are legături cu *Animal Kingdom*. Paginile sunt actualizate regulat, astfel că merită să vizitați periodic acest site.

În *Cat Basket* sau *Dogs UK* aproape orice rasă are propriul site. Se oferă astfel începătorilor informații despre avantajele și dezavantajele fiecărei rase în parte.

Salvați animalele

Acum trebuie să vă decideți dacă doriți să cumpărați un animal de la un crescător sau să luați de suflet unul de la un azil. Puteți citi diverse păreri ale unor crescători despre anumite rase și poate găsiți de cuviință să donați niște bani pentru întreținerea azilelor de animale. Cel puțin așa vă sugerează site-ul *Shirrinm Rescue Centre*. Aici există informații foarte utile pentru cei care doresc să aibă un animal. Veți găsi câteva site-uri create chiar de proprietarii de animale, în care vi se explică evoluția specifică a fiecărui pui. Puteți citi peripețiile celor care au fost aici înaintea dumneavoastră; unele povestiri sunt vesele, altele sunt triste, dar toate vă introduc în universul animalelor de casă.

Delicatese

Dacă ne referim la animalele de casă, atunci trebuie să știți că etapa de cumpărare a lor nu este decât începutul. De exemplu, ei au nevoie de antrenament; în acest sens există o mulțime de site-uri specifice cu sfaturi. De altfel, majoritatea site-urilor pentru câini și pisici oferă o mulțime de informații despre îngrijire și exerciții.

Deseori veți descoperi că vi se cere să vă analizați cu onestitate situația din momentul respectiv. Unele rase sunt potrivite pentru copiii mai mici, în timp ce pentru altele este nevoie de mai multă răbdare. Folosiți informațiile de pe Internet ca principii călăuzitoare înainte de achiziționarea animalului.

De asemenea, producătorii de produse alimentare speciale se luptă pe Internet pentru a vă capta atenția. Veți descoperi furnizori de alimente speciale pentru noii dumneavoastră companioni, dar și o mulțime de jucării și alte accesorii. Pe Internet găsiți tot ceea ce v-ați dori pentru a vă alinta animalul.

A avea un animal de casă nu este doar o oază de voie bună. Uneori, animalul se poate îmbolnăvi. *Vet On-Line* este plin de informații dintr-o varietate de domenii. Are chiar și un sistem de căutare pentru a ușura folosirea lui. Dacă nu sunteți siguri de boala animalului, puteți pune întrebări și veți obține cele mai noi informații disponibile... iar dacă doriți să citiți despre un anume subiect, aveți la dispoziție o bibliotecă veterinară.

Dacă încă vă mai gândiți să achiziționați un animal de casă sau dacă doriți ceva special pentru a vă răsfăța animalul vizitați Internetul. Folosiți informațiile pentru a lua o hotărâre și, după ce animalul a devenit deja membru al familiei, relatați întâmplările amuzante care survin. Puteți chiar să vă transformați animălțul într-o vedetă și să-l introduceți pe Internet!

De ce să nu-i cumpărați animalului o delicatesă de pe Internet?

UNDE CĂUTĂM?

Dacă doriți să găsiți oricare dintre aceste site-uri, tot ce trebuie să faceți este să scrieți următoarele adrese. Acestea se numesc URL-uri sau „localizator uniform de resurse".

- **PetNet**
  www.petnet.co.uk
- **Acme's Pet's Map Guide**
  www.acmepet.com
- **Pet Frogs**
  www.teleport.com/~dstroy/infor.ht
- **Exotic Pets**
  www.luxury-online.com/
- **Hamster Links**
  www.jagnet.demon.co.uk/hamster/links
- **The Bug Club Home Pahe**
  www.ex.ac.uk/bugclub/
- **Vet On-Line**
  www.priory.com/journals/vet.htm
- **The Cat Basket**
  www.btinternet.com/~catbasket/
- **Dogs UK**
  dspace.dial.pipex.com/town/square/tac61/dogsuk.htm
- **Shirrin Rescue Centre**
  members.aol.com/shirrin/index.htm
- **The Animal Kingdom**
  www.netwalk.com/~copydoc/pets1.htm

//despre.mediu

Mereu verde

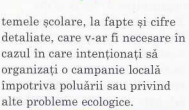
Protecția mediului

Fie că vreți să salvați planeta sau doar să reciclați deșeuri, Internetul vă dă o mână de ajutor.

și problemele legate de aceasta nu au fost niciodată atât de importante pentru oameni ca acum. Nu trebuie negat însă faptul că au avut întotdeauna impact asupra modului nostru de viață.

Comunicarea informațiilor este unul dintre punctele forte ale rețelei Internet, iar grupurile preocupate de lucruri cum ar fi protecția mediului nu au ezitat să îi valorifice această capacitate. În consecință, există o bogăție de informații on-line despre aproape orice aspect al protecției mediului.

Veți fi uimiți de ceea ce se găsește pe Internet: de la informații elementare, pe care copiii le vor putea folosi în temele școlare, la fapte și cifre detaliate, care v-ar fi necesare în cazul în care intenționați să organizați o campanie locală împotriva poluării sau privind alte probleme ecologice.



Pagina Greenpeace **vă prezintă toate aspectele legate de activitatea acestei organizații.**

Greenpeace

Cele mai mari organizații ecologice din lume se găsesc on-line pe Internet. Cel mai bine ar fi să începeți cu site-urile organizațiilor *Greenpeace* și *World Wide Fund for Nature*.

O privire rapidă aruncată asupra uneia dintre aceste pagini va fi suficientă pentru a-i convinge chiar și pe cei mai cinici că de problemele ecologice nu se ocupă numai pletoșii cu sandale de plastic. Ambele pagini folosesc cele mai noi funcții ale sistemului *World Wide Web* și probabil că va trebui să încărcați programe de conectare pentru ca browserul să poată reda totul. Merită să vedeți meniul interactiv al

Cum să vă faceți pagina de Web cunoscută

Ați aflat din Easy PC cum se realizează o pagină de Web și credeți că ați putea prezenta lumii lucruri de mare interes, numai că lumea habar n-are despre existența paginii dumneavoastră.

Din fericire, există o mulțime de metode prin care vă puteți face cunoscută pagina pe Internet. Prima soluție ar fi să faceți schimb de conexiuni cu alți oameni. Dacă oferiți unor oameni posibilitatea de a sări din pagina dumneavoastră direct în pagina lor, de ce nu le-ați trimite un e-mail, în care să îi întrebați dacă nu ar dori să se conecteze și ei la pagina dumneavoastră? Astfel, cei care caută la întâmplare vor găsi drumul către dumneavoastră.

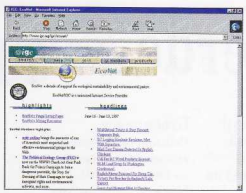
Desigur, dacă paginile la care v-ați conectat nu sunt foarte vizitate, nici dumneavoastră nu veți fi. Mai bine încercați să faceți astfel încât pagina dumneavoastră să fie văzută de toți cei care folosesc un motor de căutare pe Internet. Majoritatea conțin o pagină în care puteți completa un formular cu detalii referitoare la paginile dumneavoastră. Nu uitați însă că multe dintre aceste motoare nu garantează includerea tuturor solicitanților în paginile lor. Chiar dacă ați completat deja o mulțime de formulare, tot s-ar putea să mai dureze până să fiți acceptați.

Există totuși o soluție. Căutați o pagină cum este **Submit It** (**www.submitit.com**), completați un singur formular și caracteristicile paginii dumneavoastră vor fi transmise de 20 dintre cele mai cunoscute sisteme de căutare simultan. Pentru rezultate mai bune, puteți plăti pentru a mări numărul de motoare care o vor transmite, deși, pentru o pagină personală, serviciile gratuite sunt mai mult decât suficiente.

Când veți fi întrebați despre pagini, va trebui să dați câteva cuvinte-cheie, pe care oamenii să le poată folosi pentru a găsi pagini ca ale dumneavoastră. Nu folosiți numai cuvinte care se găsesc în pagină, ci și altele care vi se par relevante. De exemplu, dacă ați creat o pagină despre serialul american „Friends – Prietenii tăi", printre cuvintele-cheie s-ar putea număra „comedie de situație", „comedie" sau chiar „bacșiș", chiar dacă nu toate se găsesc în pagina respectivă.

Iată un alt truc care va ajuta motoarele de căutare care găsesc singure pagina dumneavoastră să folosească cuvinte-le-cheie corecte. Cu ajutorul unui program software ca **Notepad** sau **Wordpad**, deschideți pagina principală a site-ului și în partea de sus veți găsi un rând de titlu. Mai adăugați un rând deasupra lui pentru cuvintele-cheie, cum ar fi: <DENUMIRE = „cuvinte-cheie" CONTINUT = „comedie de situație comedie bacșiș">.

Acum, dacă mecanismul de căutare vă va detecta pagina printr-o conexiune din altă parte, va ști cum doriți să fie catalogată. Dacă vreți să adăugați o descriere completă, puteți urma aceeași procedură, folosind în schimb DENUMIRE = „descriere".



EcoNet găzduieşte diverse organizaţii.

organizaţiei Greenpeace, care afişează opţiuni pe măsură ce deplasaţi mouse-ul deasupra iconurilor sau clipurile video filmate de BBC din pagina *World Wide Fund for Nature*, care includ mici funcţii referitoare la speciile pe cale de dispariţie, cum ar fi lamantinii din Florida.

Organizaţiile mai mici nu îşi permit o pagină de prestigiu, asemănătoare celei create de Greenpeace, însă ele sunt prezente pe Internet, profitând adesea de paginile comune, cum sunt cele ale *EcoNet* şi *Envirolink*, care conţin o mare varietate de informaţii.

Protecţia mediului este extrem de importantă şi pentru sectorul industrial. Există legi care stipulează obligativitatea evitării poluării. Câteva pagini de Web conţin informaţii despre legile din mai multe ţări publicate pe această temă. De asemenea, serverul EcoNet oferă mai multe detalii despre „Legea de protecţie a mediului". În Anglia, Consiliul de protecţie a mediului a fost creat pentru a oferi firmelor informaţii despre modul în care autorităţile locale le pot ajuta să rezolve problemele legate de mediu. Şi în România se fac unele încercări pe această temă, dar, deocamdată, birocraţia este una dintre piedicile principale.

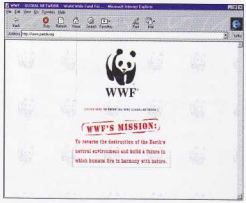
Internetul vă poate ajuta şi dacă doriţi să vă implicaţi în campanii. Paginile britanice ale organizaţiei *Friends of the Earth* vă arată ce efect are, de fapt, poluarea pentru dumneavoastră. Ajunge să vă tastaţi codul poştal şi veţi vedea pe ecran o hartă cu toate fabricile din zonă, completată cu detalii referitoare la emisiile de gaze şi alte tipuri de poluare cauzate de acestea.

Există şi buletine de calitate a aerului care dau prognoze şi informaţii curente despre nivelul de ozon şi bioxid de carbon, esenţiale pentru cei care au un bolnav de astm în familie.

Reciclare

Una dintre cele mai bune metode de protecţie a mediului este reciclarea. În fiecare zi aruncăm o mulţime de lucruri care pot fi valorificate prin topire, tratare cu compost sau refolosire. De ce nu folosiţi Internetul pentru a afla prin ce metode se pot recicla resturile? Există o mulţime de resurse disponibile; de exemplu, paginile *European Recycling* sau *World Resource Foundation*, unde veţi găsi şi trucuri utile firmelor, printre care prezentări ale diferitelor tipuri de reciclare, şi directoare cu organizaţii care vă pot ajuta.

Alte informaţii se referă la speciile pe cale de dispariţie, la poluarea apei şi la reciclarea maculaturii. Fie că încercaţi doar să deveniţi o familie ceva mai ecologică sau vreţi să îi ajutaţi pe copii la o temă şcolară, veţi găsi orice vă interesează pe Internet. Există chiar şi pagini de legături ecologice. Astfel, dacă paginile pe care vi le-am menţionat nu acoperă toate subiectele de care aveţi nevoie, vizitaţi una dintre aceste pagini şi puteţi fi siguri că aţi pornit cu dreptul. Nu uitaţi de secţiunile de directoare ecologice, cum ar fi *Yahoo!*. De asemenea, veţi găsi grupuri de discuţie pentru diverse probleme de protecţia mediului, precum şi o mulţime de dezbateri pe teme ecologice în locuri în care nici nu v-aţi gândi să căutaţi, cum ar fi grupurile de discuţii pe teme auto, unde se vorbeşte foarte mult despre ecologizarea maşinilor.



Aduceţi-vă contribuţia la salvarea planetei!

UNDE CĂUTĂM?

Dacă doriţi să găsiţi unul dintre site-urile menţionate mai sus, nu trebuie decât să introduceţi următoarele adrese, care poartă numele de URL sau Unique Resource Locator:

- **Air Quality Bulletins**
  www.aeat.co.uk/products/centres/netcen/airqual/bulletins/wlcome.html
- **Best Environmental Resources**
  www.ulb.ac.be/ceese/cds.html
- **Econet**
  www.econet.org
- **EnviroLink**
  www.envirolink.org
- **Environmental Law**
  www.igc.apc.org/envlaw
- **European Recycling**
  www.tecweb.com/recycle/eurotec.htm
- **Friends of the Earth**
  www.foe.co.uk\par
- **Greenpeace**
  www.greenpeace.org
- **World Resource Foundation**
  www.wrfound.org.uk
- **World Wide Fund for Nature**
  www.panda.org

//sănătate
Doctorul casei

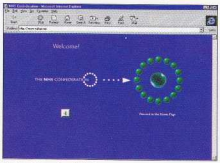
Sănătatea este o temă care ne interesează pe toţi, aşa că nu fiţi surprinşi dacă descoperiţi că Internetul abundă de informaţii medicale. De fapt, la începuturile sale, Internetul era folosit mai ales de specialişti pentru a publica şi a face schimb de informaţii.

E mai simplu să previi decât să vindeci

Mai devreme sau mai târziu, fiecare dintre noi se poate îmbolnăvi. În acel moment va trebui să vă adresaţi sistemului medical. Aşa că e mai bine să faceţi o vizită la cabinet periodic, înainte de a vă îmbolnăvi. Pentru britanici există o pagină proprie a Serviciului medical naţional (*SML*), care conţine numele şi adresele autorităţilor medicale locale, dar şi agenda *SML* pe 1997/1998.

Nu trebuie să fiţi bolnavi pentru a beneficia de sfaturi medicale de pe Internet.

Acest site oferă, totodată, numele şi adresele celor mai importante organizaţii medicale. Merită, de asemenea, să vizitaţi paginile *Hot Topic*. Aici vi se oferă cele mai proaspete ştiri pe teme de sănătate. De fapt, de ce să nu consemnaţi această pagină pentru o referire viitoare mai simplă?



Vizitaţi pagina NHS **pentru sfaturi medicale.**

Toate motoarele de căutare cunoscute oferă o bogăţie de informaţii structurate pe capitole ce acoperă diferite aspecte ale medicinei şi pot fi o cale foarte simplă de a căuta informaţii generale.

Pentru date specifice, introduceţi numele subiectului despre care vă doriţi să ştiţi mai multe. Fiţi pregătiţi pentru o listă foarte lungă de articole legate de subiectul respectiv. Dacă faceţi referire la un concept general precum „sănătatea în Europa occidentală", atunci veţi obţine ca rezultat o listă cu sute de articole. Este preferabil să începeţi cu un site cum este *UK LifeStyle*, unde puteţi găsi o multitudine de subiecte.

Motoarele de căutare cum sunt *Yahoo!* şi *WebCrawler* conţin foarte multe capitole, de la medicină alternativă şi

Cum găsiţi informaţii folosind WebCrawler

Există câteva aspecte speciale prin care **WebCrawler** se distinge ca motorul de căutare potrivit pentru anumite situaţii. Îl veţi găsi prin apăsarea butonului **Open** al programului de navigaţie şi prin introducerea adresei: **www.webcrawler.com**.

Cel mai simplu este să introduceţi tema care vă interesează. **WebCrawler** va încerca să înţeleagă ce doriţi să căutaţi, aşa că nu trebuie să formulaţi întrebări complexe. Dar, atenţie, el vă va indica pagini ce se potrivesc fiecăruia din cuvintele tastate. Iată un exemplu: imaginaţi-vă că doriţi să găsiţi pagini despre căpşuni cu frişcă. Dacă introduceţi „căpşuni frişcă" de la tastatură, veţi găsi pagini care menţionează doar unul dintre termeni şi nu pe amândoi. Din fericire, **WebCrawler** poate realiza şi căutări mai complexe, ceea ce înseamnă că puteţi introduce cuvinte suplimentare pentru a oferi programului de căutare mai multe indicii despre ceea ce vă interesează.

Dacă doriţi să aflaţi mai multe informaţii despre sfaturile pentru realizarea unui desert, scrieţi „căpşuni aproape/10 frişcă" iar **WebCrawler** vă va oferi toate paginile în care cele două cuvinte sunt separate de maxim 10 alte cuvinte. Ca variantă, puteţi cere „strawberries and cream" – căpşuni şi frişcă şi pe ecran vor apărea

pagini ce conţin ambele cuvinte. Dar este posibil ca termenii să fie separaţi, într-o parte vorbindu-se despre căpşuni, iar în alta despre frişcă şi altceva, să zicem despre cafea.

WebCrawler conţine, de asemenea, un folder cu câteva dintre cele mai bune site-uri de pe Internet, deci puteţi căuta pe categorii, la fel ca în **Yahoo!**. Iar dacă vreţi cu adevărat să vedeţi ce este mai valoros, apăsaţi pe conexiunea din pagina principală – denumită **Guide** (ghid) şi veţi vedea o selecţie care conţine doar site-uri considerate cele mai bune de către echipa de experţi de la **WebCrawler**.

În cazul în care doriţi să cumpăraţi o maşină, **WebCrawler** poate fi cel mai indicat loc de căutare, deoarece conţine un serviciu gratuit de publicitate care are rubrici atât pentru cereri, cât şi pentru oferte.

Există o mulţime de alte informaţii utile, cum ar fi hărţile care apar curând după ce introduceţi adresa unei case sau a unei firme din SUA.

Puteţi chiar personaliza rezultatele căutărilor selectând **Help** din pagina principală şi urmând apoi conexiunea către pagina de opţiuni. Aveţi posibilitatea să aleageţi dacă doriţi ca descrierile pentru fiecare subiect căutat să fie mai pe scurt sau mai pe larg, ca şi numărul de articole din lista de răspunsuri.

Din paginile WHO obțineți sfaturi pentru călătorii.

pediatrie, până la aerobic, spitale și alimentație. Există capitole separate pentru bărbați și femei, conținând probleme medicale specifice fiecărui sex.

Alimentația sănătoasă

O altă latură pozitivă a Internetului este sprijinul semnificativ pe care îl găsiți aici. În probleme legate de sănătate, rețeaua este inegalabilă, având grupuri de sprijin în cadrul dezbaterilor libere și al listelor de adrese. Puteți să descrieți experiența după ce ați ținut diete fără grăsimi sau după ce v-ați ocupat de îngrijirea unor rude vârstnice. O privire aruncată peste lista de adrese disponibile publicului vă va oferi numeroase locuri unde puteți găsi un ajutor la nevoie.

Dacă aveți un diabetic în familie, primul sfat pe care îl veți primi este de la medicul de familie. Dar să vedem ce vă oferă Internetul.

WebCrawler tratează teme ca sănătatea copiilor, care este un bun punct de plecare pentru numeroase site-uri informative, cum ar fi *Comunitatea Internet a copiilor cu diabet*. Acesta este locul cel mai nimerit pentru a afla cele mai noi știri despre insulină și alte subiecte înrudite. De fapt, aici se pot găsi toate informațiile despre bolile copiilor.

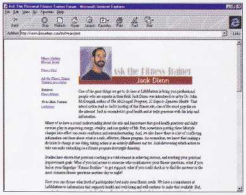
Mențineți-vă în formă maximă!

Sănătatea lumii este un subiect care ar trebui să vă îngrijoreze în special din cauza epidemiilor și a virușilor care afectează milioane de oameni. Vă amintiți răspândirea virusului Ebola în Africa în urmă cu câțiva ani? În pagina *Outbreak* puteți afla despre boli asemănătoare. Această pagină nu este, cu siguranță, una pentru cei slabi de inimă. Ea conține relatări detaliate, în care unele boli sunt prezentate pe larg. Astfel că, înainte de a vă programa o vacanță în Africa, ar fi bine să vizitați aceste pagini.

Sfatul este valabil pentru orice concediu în străinătate. *OMS* (Organizația Mondială a Sănătății) are un site propriu, care abundă de sfaturi pe această temă. Dacă vă îngrijorează febra galbenă sau malaria, aici puteți vedea ce precauții trebuie luate înainte de plecare.

Puteți, de asemenea, să participați la dezbateri pe teme de sănătate, având la bază date culese de pe Internet. De exemplu, puteți vedea ce metode aplică britanicii relativ la consumul de alcool și droguri; aceste amănunte sunt pigmentate cu informații furnizate de o organizație care se ocupă de efectele abuzului în consum. Fiind vorba de un subiect delicat, dacă doriți să fiți bine informați, veți avea o imagine mai clară a utilității Internetului. Și acesta este abia începutul. Când vă începeți călătoria pe Internet pentru căutarea unor subiecte medicale, asigurați-vă că nu vă rătăciți. În cazul în care căutați informații despre o anumită boală sau stare fizică, folosiți unul dintre motoarele de căutare și introduceți numele bolii căutate. Veți fi uimiți cât de multe informații veți găsi.

Totuși, dacă aveți urgențe medicale, nu există nici un înlocuitor pentru un medic în carne și oase. Dar Internetul poate fi, cu certitudine, un instrument ideal pentru a vă menține sănătatea pe termen lung.



Descărcați de pe Net un program – antrenorul personal de fitness.

UNDE TREBUIE SĂ CĂUTĂM?

Dacă doriți să găsiți oricare dintre aceste site-uri, nu trebuie decât să introduceți adrese din următoarea listă. Acestea se numesc URL-uri (Localizator Uniform de Resurse).

- **Children with Diabetes (copii cu diabet)**
  www.castleweb.com/diabetes
- **Fitness**
  lifematters.com/lm/fittrain.html
- **Dangerous Diseases (boli periculoase)**
  www.outbreak.org/cgiunreg/dynaserve.exe
- **NHS Pages**
  www.nahat.net
- **Health Mailing Lists (liste cu adrese medicale)**
  www.neosoft.com/internet/paml
- **UK LifeStyle (stil britanic de viață)**
  www.lifestyle.co.uk
- **Drugs and Alcohol Abuse (abuz de alcool și droguri)**
  www.innotts.co.uk/suba/socpolicy.html
- **World Health Organisation (OMS)**
  www.who.ch

//sănătate.hrană

Alimentația sănătoasă

O zi întreagă petrecută în fața computerului nu este o scuză pentru alimentația nesănătoasă.

Deși nu putem renunța la mâncare, nu trebuie să ignorăm nici riscul pe care îl poate presupune o alimentație inadecvată. Dacă nu vă alegeți cu grijă alimentele, s-ar putea ca, la un moment dat, să constatați că aveți probleme de sănătate.

Studiile medicale au arătat că oamenii devin din ce în ce mai graşi şi mai înalți. Deşi ne dorim cu toții o viață mai sănătoasă, cei care au încercat deja știu cât este de greu de urmat o cură de slăbire. Dacă sunteți fericitul proprietar al unui computer, veți vedea că el vă poate ajuta să slăbiți şi să vă mențineți sănătatea. Pe Internet veți găsi rețete simple, instrucțiuni medicale şi multe altele, cu ajutorul cărora puteți pregăti mâncăruri delicioase, cu un conținut caloric minim.

Un bun punct de pornire este pagina inițială a *Institutului de știință şi tehnologie alimentară din Anglia*, care oferă informații simple despre alimente sigure, sănătoase, cu un conținut nutritiv ridicat şi apetisante; în plus, aveți răspunsuri la o serie de întrebări foarte des întâlnite.

Găsiți rețete gustoase şi sănătoase în pagina The Healthy Kitchen **(Bucătăria sănătoasă).**

Mediconsult

Dacă doriți să vă informați în legătură cu conținutul în grăsimi al unor alimente, trebuie neapărat să consultați pagina *Mediconsult*. Veți afla unde se găsesc aceste grăsimi, de câte feluri sunt sau ce pericol reprezintă ele în cantitate mare în dieta noastră zilnică. Însemnați-vă sau mai bine tipăriți aceste pagini pentru a reveni la ele în viitor.

În continuare, ar trebui să vă opriți la paginile *Universității Deschise din Olanda*. Deşi se vorbeşte mult despre înlocuitorii sintetici ai grăsimilor din alimente, aici se oferă şi indicii referitoare la conținutul în grăsimi al dietelor occidentale.

În Marea Britanie, *Reader's Digest* publică o

Cum se comunică prin intermediul programului Instant Messenger

Dacă ați folosit grupurile de discuții **IRC** de pe Internet, știți cu siguranță că ele reprezintă o modalitate bună de a comunica cu oamenii din întreaga lume. Numai că aceste sisteme vă pot deruta oarecum în cazul în care doriți să schimbați rapid câteva cuvinte cu o anumită persoană şi mai mulți dintre ceilalți abonați se hotărăsc să intervină în acest dialog.

De asemenea, dacă vreți să comunicați cu cineva care nu şi-a deschis încă programul **IRC**, nici măcar nu aveți cum să aflați dacă este conectat la Internet sau nu. Din fericire, acum există o mulțime de programe pe care le puteți folosi pentru a afla dacă o anumită persoană folosește rețeaua Internet. Printre acestea se numără: **ICQ**, **Excite PAL** şi **AOL Instant Messenger**. Toate funcționează similar.

Pentru început, vizitați site-ul **Instant Messenger** la adresa www.aol.com/aim/ şi încărcați programul. Va trebui să vă înregistrați un nume de ecran, adică numele cu ajutorul căruia utilizatorii vă vor identifica. După ce ați ales un nume, veți primi un mesaj e-mail la care va trebui să răspundeți. După aceea, puteți începe să folosiți **Instant Messenger**.

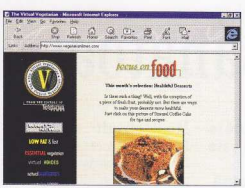
Mai trebuie doar să le cereți celor cu care veți comunica să folosească același program (sistemele diferite, cum ar fi **ICQ** şi **Instant Messenger** nu pot fi interconectate), apoi să dați clic pe **Setup** (Configurare) din fereastra principală şi să îi adăugați în categoria **Buddies** (Amici).

Veți vedea numele lor apărând pe listă ori de câte ori se vor conecta la Internet şi vor rula programul **Instant Messenger**. Deoarece nu ocupă multă memorie, îl puteți rula în fundal în timp ce lucrați. Veți auzi cum se închid sau se deschid uşile ori de câte ori cei pe care i-ați adăugat la lista de amici vă vor accesa pagina sau o vor părăsi.

Pentru a comunica cu cineva, trebuie numai să dați dublu clic pe numele persoanei respective în lista **Buddies** (Amici) şi să tastați mesajul pe care doriți să îl trimiteți. După o clipă, mesajul va fi afişat pe ecran şi destinatarul va putea răspunde, trimițându-vă un mesaj în direct.

Puteți chiar adăuga mesajelor şi informații, cum ar fi adrese de site-uri (**URL-uri**), dând clic pe butonul **Link** şi tastând adresa de Internet a destinatarului şi textul pe care doriți să îl transmiteți.

Pentru a afla mai multe despre **Instant Messenger**, consultați paginile de Web destinate acestui program. Este uşor de folosit, iar dacă sunteți interesați de comunicarea prin Internet, **Instant Messenger** şi alte programe similare sunt mai potrivite pentru discuțiile private decât sistemele de tipul **IRC**.



Alimentația vegetariană este întotdeauna o opțiune mai sănătoasă.

replică la cartea *Foods that Harm, Foods that Heal* (Alimente care îmbolnăvesc, alimente care vindecă). Pagina sa de Internet vă ajută să aflați mai multe despre alimente, afecțiuni sau să primiți sfaturi. De asemenea, se vorbește despre aditivi și despre gustările pe care copiii le pot consuma fără probleme. Conține o mulțime de informații despre cancer sau diverse afecțiuni cardiace.

Nu uitați! Nu numai dieta dumneavoastră trebuie supravegheată cu atenție, ci și cea a copiilor. Informațiile oferite de site-ul *Pediatrics Online* (Medicii pediatri on-line) includ o listă utilă de metode cu ajutorul cărora se poate reduce cantitatea de grăsimi din alimentația copiilor, fără efecte adverse.

Dar dacă ați descoperi că se poate găti mai dietetic și cu mai puțină grăsime? Mâncărurile rafinate nu sunt nici bogate în calorii, nici nesănătoase. Consultați pagina *The Healthy Kitchen* (Bucătăria sănătoasă), care conține o mulțime de rețete interesante și sfaturi despre cum se poate găti o cină gustoasă și cu puține calorii. Aveți chiar posibilitatea de a cere sfatul celor care au creat aceste pagini sau puteți răsfoi numai colecția de articole referitoare la alimentele cu un conținut caloric mai scăzut. Nu uitați să citiți *The Food Column*, în care veți găsi informații generale.

Vegetarieni

Mâncărurile vegetariene sunt, în general, mai sănătoase. Există pe Internet o mulțime de site-uri interesante, destinate celor care nu doresc să mănânce carne.

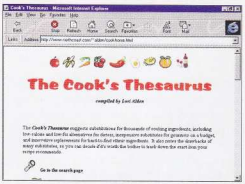
Unul dintre cele mai interesante este *Vegetarian Times*. Merită să vizitați și pagina *Asociației vegetarienilor*, care vă oferă o bogăție de informații și este foarte ușor de folosit.

Dacă vă interesează anumite rețete vegetariene, vizitați *All American Low-Fat Kitchen* (Mâncăruri sărace în grăsimi pentru buzunarul oricui), creat de MJ Smith – o minunată bază de date cu mâncăruri în stil american – cu un conținut sărac în calorii. Dacă vreți să știți mai multe despre bucătăria internațională, o să vă placă desigur pagina *Around the World Meals* (Feluri de mâncare din întreaga lume). Nu este nevoie să folosiți sistemul Web numai pentru a căuta informații și rețete pe Internet. De ce nu v-ați abona la o listă e-mail, care să vă permită să primiți rețetele direct în cutia poștală? Există o mulțime de liste e-mail accesibile tututor. Unele dintre ele sunt gratuite, altele nu (de exemplu, lista *Albot*).

Cei mai mulți vă cumpărați mâncarea de la supermagazine, care își și ei pagini pe Internet. Site-ul *ASDA* oferă informații despre alimentele pe care le comercializează și are și un capitol foarte bun despre meniuri.

Dacă aveți o rețetă preferată și doriți să aflați cum ați putea să-i reduceți conținutul caloric, încercați *The Cook's Thesaurus*. Veți afla care sunt înlocuitorii a mii de ingrediente alimentare, inclusiv variante cu un conținut caloric scăzut destinate celor care țin regim.

Există pe Internet o cantitate enormă de informații despre mâncărurile fără grăsimi. În site-urile pe care vi le-am prezentat mai sus veți găsi și mai multe, provenind din întreaga lume.



Găsiți variante cu un conținut caloric redus în The Cook's Thesaurus.

UNDE TREBUIE SĂ CĂUTĂM?

Dacă doriți să găsiți unul dintre site-urile menționate mai sus, nu trebuie decât să introduceți următoarele adrese, care poartă numele de URL sau Unique Resource Locator:

- **HomePage of the Institute of Food Science & Technology**
  www.easynet.co.uk/ifst/ifsthp3.htm
- **MediConsult**
  www.mediconsult.com/
- **Dutch Open University**
  www.eadtu.ouh.nl/nw/Articles/fat.html
- **Reader's Digest**
  readersdigest.co.uk/
- **Fat food and Kids**
  www.mcg.edu/PedsOnL/ForParents/CholFatKids.html
- **The Healthy Kitchen**
  members.aol.com/hgourmet/index.html
- **Vegetarian Times**
  www.vegetariantimes.com
- **The Vegetarian society UK**
  www.veg.org/veg/Orgs/VegSocUk
- **The IFIC(International Food Information Council)**
  ificinfo.health.org/
- **Publicly Accessible Mailing lists**
  www.neosoft.com/paml/
- **Albot**
  www.albot.com/
- **ASDA**
  http://u-net.com/asda
- **Cook's Thesaurus**
  http://www.northcoast.com/~alden/cookhome.html

//despre.cai

Pe cai!

Dacă atunci când vă gândiți la sport vă atrage un loc în care să puteți sta jos, atunci una dintre cele mai incitante modalități de recreere este călăria. Suspansul unei curse hipice sau un galop lejer prin pădure sunt la îndemâna oricui, indiferent de vârstă.

Pariurile au fost făcute

Pentru mulți, o parte a atracției pentru cai se manifestă prin vizionarea regulată a curselor de hipism. Dacă doriți să fiți la zi cu știrile și pariurile pe diverși cai, atunci site-uri ca *Race News* constituie o mină de aur, deoarece sunt pline de informații despre tot ceea ce înseamnă curse de cai în Marea Britanie. Site-uri similare există și

Vă plac caii? Atunci selecția noastră de pagini de pe Internet cu și despre cai o să vă meargă la suflet.

pentru alte țări, pe care le puteți găsi în programele de căutare de pe Internet – de exemplu *Yahoo!*. Un alt site care include informații despre sărituri peste obstacole și teste pentru cai este *eQuest*. Acesta conține informații despre

Conversați cu alți iubitori ai cailor în site-ul AcmePet.

diverse rase de cai, dar și despre organizații ce pot fi contactate pentru mai multe detalii. Desigur, nu sunteți limitați doar la rețeaua internațională, ci există și grupuri de dialog despre cai, cum ar fi *alt.animals.horses*, *alt-sport.horse-racing* și *rec.equestrian*. În acestea puteți dezbate diverse teme ecvestre, cum ar fi cursele hipice, îngrijirea cailor sau alegerea unui cal de călărie pentru copii.

Pe cai!

În site-ul *Aberdeen University Riding Club* veți găsi călăreți un pic mai vârstnici. Paginile sale include un set de conexiuni spre alte site-uri de pe Internet, ca și o listă utilă de adrese pentru oricine dorește să afle ceva despre hipismul

Cum să găsiți informații cu Yahoo!

Căutarea de informații pe Internet poate fi uneori înșelătoare, astfel că sistemele de căutare sunt extrem de utile. Unele dintre ele, cum sunt **Cyber 411, Magellan** și **Alta Vista**, vă permit să căutați site-uri în funcție de anumite cuvinte-cheie.

Dar ce faceți dacă nu sunteți siguri care este cea mai bună metodă de căutare, sau dacă încercați să introduceți un cuvânt într-un sistem de căutare și descoperiți că vi se enumeră o listă de 20.000 de site-uri din care trebuie să le selectați doar pe cele care vă sunt utile?

Aici intervin sistemele (motoarele) de căutare cum este **Yahoo!**. În loc să vă permită doar căutarea site-urilor pe baza câtorva cuvinte-cheie, **Yahoo!** este împărțit în mai multe categorii, cum sunt Computere și Internet sau Recreere și sport, care vă ușurează găsirea informațiilor dorite. Dacă știți câte ceva despre genul de informații căutate nu trebuie decât să vizitați **Yahoo!** la adresa **www.yahoo.com** și să alegeți categoria potrivită. Apăsați pe aceasta și veți vedea o listă cu alte domenii de unde vă puteți alege. Îngustând tot mai mult aria de căutare veți găsi pagini ce enumeră câteva din locurile care au cele mai mari șanse să cuprindă informațiile dorite, împreună cu o scurtă descriere a site-urilor.

O altă caracteristică a lui **Yahoo!** este că nu veți vedea atâtea liste cum v-ați aștepta. Spre deosebire de alte motoare de căutare (cum este **Alta Vista**), **Yahoo!** enumeră mai degrabă site-uri decât pagini de Web. În cazul în care căutați toate informațiile de pe Internet referitoare la „cai", un sistem de căutare va enumera fiecare pagină ce conține acest cuvânt, listele depășind câteva sute de înregistrări. În schimb, **Yahoo!** și alte sisteme nu enumeră decât site-urile.

Dacă introduceți un cuvânt în căsuța de căutare a lui **Yahoo!** veți obține două tipuri de informații: mai întâi o listă cu categoriile din **Yahoo!** unde puteți găsi site-urile care vă interesează, iar apoi o listă a site-urilor care corespund criteriilor de căutare.

Când folosiți acest sistem, puteți îngusta progresiv aria de căutare. După ce ați găsit cea mai potrivită categorie, introduceți un cuvânt de căutat și apăsați pe butonul de sub căsuța de căutare pentru a alege **Search only in**... (Căutați doar în ...). Astfel, sistemul va căuta site-uri doar în categoria respectivă. În final, dacă doriți să vedeți doar site-urile din țara dumneavoastră apăsați pe butonul **More Yahoos!** de pe pagina inițială și puteți vizita versiunile personalizate pentru Franța, Germania, Marea Britanie și Irlanda.

Hay.net cuprinde aproape toate subiectele despre cai.

din Marea Britanie, inclusiv un calendar complet al curselor și pagina *Pony*. Aici există informații utile pentru cei care doresc să știe ceva mai mult despre cumpărarea unui ponei.

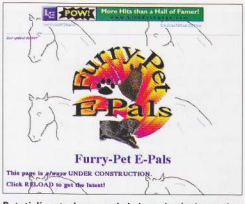
Dacă cei mici sunt înnebuniți după cai, ce ați putea face în vacanță? Puteți găsi câteva soluții în acest sens în paginile *Paddock*, unde există un capitol dedicat vacanțelor, ce conține comentarii ale turiștilor despre excursii și tabere de călărie.

Un cal nu înseamnă numai călărie și participare la curse. Dacă sunteți de ajuns de norocoși să aveți un cal sau un ponei, atunci știți că îngrijirea lui implică o muncă foarte intensă și susținută. Câteodată doriți să aflați mai multe despre un tratament recomandat de medicul veterinar, sau ce consecință apare la aplicarea unei anumite proceduri.
O modalitate de a afla este să întrebați în grupurile de dialog, dar puteți găsi informații utile și în *The Horse Interactive*, care este o versiune de Internet a unei reviste pentru iubitorii de cai și pentru profesioniști. Există, de asemenea, o listă utilă de conexiuni spre alte site-uri. Unul dintre aceste site-uri este *Hay.net*, aflat între cele mai bine cotate site-uri de pe Internet, iar dacă-l vizitați veți vedea și de ce. El conține o mulțime de articole pe teme cum ar fi „caii de curse" și „caii și copiii". Fiecare capitol cuprinde conexiuni spre alte site-uri, grupuri de dialog și liste de adrese de unde puteți afla totul despre cai.

Unele pagini sunt create special pentru fetițe și femei, ceea ce reprezintă o schimbare bine venită. Una dintre paginile care i-ar plăcea fiicei dumneavoastră, deși nu este dedicată în special cailor, este pagina *FurryPet E-Pals*, unde puteți discuta despre cai, pisici și câini. Puteți chiar dialoga pe Internet cu oameni din organizația „Furry Pet" prin vizitarea unui site ca *AcmePet*. Spre deosebire de grupurile de dialog, când faceți o afirmație într-o încăpere de dialog, persoanele conectate o văd imediat și pot răspunde instantaneu, la fel ca într-o conversație reală.

Pe Internet există multe alte lucruri interesante, cum ar fi dresajul, cursele de cai, sfaturi pentru pariori și asistență medicală. Dacă nu găsiți ceea ce doriți în site-urile menționate mai sus, încercați cu un program de căutare ca *Yahoo!*, unde veți găsi o mulțime de conexiuni la categoria Recreere/Sport/Hipism și chiar cai care au pagini proprii!

Indiferent dacă interesul față de cai se rezumă la vizionarea unei curse din fotoliul din fața televizorului sau la vacanțe de călărit pe ponei, pe Internet puteți găsi alți oameni cu aceleași pasiuni, dar și o mulțime de sfaturi utile. Așa că în momentul în care v-ați terminat treaba la grajduri, puteți să vă așezați în fața PC-ului și să descoperiți o lume a cailor care vă va alunga orice urmă de tristețe.



Puteți discuta despre cai și alte animale domestice cu oameni care împărtășesc aceleași pasiuni, în pagina Furry Pet.

UNDE TREBUIE SĂ CĂUTĂM?

Dacă doriți să găsiți site-urile de mai sus, nu trebuie decât să introduceți următoarele adrese. Acestea se numesc URL-uri, sau localizator uniform de resurse.

- **Aberdeen University Riding Club**
  www.abdn.ac.uk/Isrc011/equine.html
- **AcmePet**
  www.acmepet.com
- **eQuest**
  equest.remus.com
- **Furry Pet E-Pals**
  www.geocities.com/Heartland/Plains/2461
- **Hay.Net**
  www.freerein.com/haynet
- **Horse Interactive**
  www.thehorse.com
- **Paddocks**
  www.paddock.co.uk
- **Race News**
  www.demon.co.uk/racenews

Referințe

Vinuri

Dulceața verii

Ce gust are un Chardonnay? Și cum se deosebește el de un Muscat!? Nu vă enervați! Computerul este prezent ca să vă ajute.

Vinul este înconjurat de un iz de mister... se spune că are viața lui proprie. Multă lume îl evită pentru a nu se face de râs. Se tem că vor comanda un sortiment de vin ales greșit la mâncarea de la un dineu, sau că nu vor folosi paharele potrivite. Se tem să încerce diverse soiuri de vin așa că se mulțumesc cu o sticlă garantată de Muscat sau Murfatlar.

Vinul nu trebuie tratat așa. Vinul trebuie degustat. Așa cum observă expertul în vinuri Oz Clarke, prezentator la BBC, în Ghidul Microsoft al vinurilor: „Aș bea șampanie superioară dintr-o cană metalică dacă nu am altceva la îndemână. Poate că nu e elegant, dar vinul este menit să binedispună."

Și vinul binedispune pentru că e atât de variat. Gustul vinului depinde de soiul de strugure, de regiunea viticolă și chiar perioada în care a fost cules. Gustul este deosebit și dacă au fost struguri culeși mai devreme sau dacă i-a prins bruma. Deoarece vinurile pot fi atât de diverse, merită să știți ce beți. Câteva cunoștințe de bază despre vinuri pot face degustarea mai plăcută. Dar obținerea acestor informații nu este mereu simplă.

Orice negustor de vinuri va fi încântat să vă recomande soiuri de vinuri pentru degustare. El poate chiar să aleagă în locul dvs. vinurile potrivite unui meniu.

Există o mulțime de cărți despre vinuri, dar ele nu ajută întotdeauna deoarece ca să le citiți de la început la sfârșit trebuie să aveți timp. Mult timp. Și cine dorește să citească despre vinuri când le poate bea?

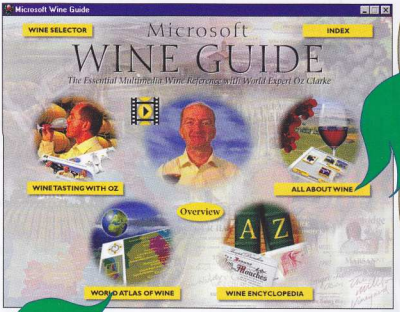
Aici intervine computerul. Există mai multe ghiduri de vinuri disponibile pe CD. Ele vă oferă imediat informațiile dorite. Puteți tipări informațiile pentru a le lua cu dvs. la magazinul de vinuri. Așa că, turnați un păhărel și citiți din ghidurile de vinuri.

Ghidul Microsoft

Cel mai bun este *Ghidul Microsoft pentru vinuri*. Este un CD excelent datorită pasiunii deosebite pe care a pus-o Oz Clarke la întocmirea lui. El este o autoritate în materie de vinuri, și este binecunoscut iubitorilor emisiunii *Food Programme* a BBC-ului.

Ghidul vinurilor este o enciclopedie. Acoperă toate informațiile utile, de la tipuri de viță-de-vie la gustul soiurilor de vin. Puteți să citiți cum se deschide o sticlă de vin, ce pahare se folosec, cum se judecă vinul după culoare, buchet și gust, ce vin alegeți pentru pește sau pentru friptură. Ghidul Microsoft conține tot.

Informațiile de bază pot fi găsite în categoria Wine Tasting (degustarea vinului). Aici găsiți informații despre pahare, decantarea vinului, dopuri și deschizătoare. Veți afla cum se deschide o sticlă și apoi se va trece la principala activitate: cea a băutului. O să învățați chiar să deosebiți un vin bun de unul prost. Aveți la dispoziție un tur video cu degustări, tur care e nostim și instructiv, și în care



Ghidul de vinuri Microsoft **este plin de entuziasmul lui Oz Clarke de la BBC.**

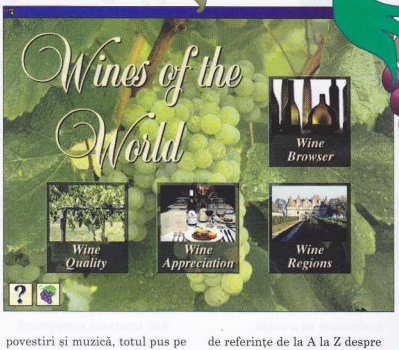
Oz Clarke degustă 18 vinuri, de la șampanie la Porto, explicând ce caracteristici să căutați la un vin și ce gust trebuie să aibă.

Există un capitol numit „Totul despre vin", în care folosește termeni, poze, grafice, imagini video și tabele interactive care vă spun atâtea câte nu ați visat să știți despre vii și despre vinuri, despre tipurile clasice de struguri, despre cum să citiți o etichetă și o listă de vinuri.

Cel mai important este să puteți asorta un vin unui fel de mâncare. Nu mai trebuie decât să vă stabiliți meniul. Ghidul vinurilor vă pune la dispoziție o listă de vinuri potrivite. Are și un atlas al principalelor 12 regiuni viticole și 57 de hărți interactive. La final, ghidul are un dicționar al vinurilor. Există aproape 2.000 de soiuri și un glosar cu aproximativ 700 de termeni viticoli.

Vinurile lumii

„Vinurile lumii" este ghidul american al vinurilor. El este bazat pe cartea „Însoțitorul vinului", editată de Frank Prial în 1992. Nu este la fel ca Ghidul vinurilor, dar este dotat cu poze și câteva secvențe video acoperind teme diverse începând de la deschiderea dopului și turnarea șampaniei, până la imagini de arhivă cu producerea vinului. Veți avea parte de povestiri și muzică, totul pus pe un disc colorat și strălucitor care să vă binedispună.



CD-ul conține o analiză a calității vinului, degustarea lui și regiunile viticole. Împletirea gusturilor vinurilor și a alimentelor, armonia culorii a gustului, servirea și etichetele crează acea stare de bine, de confort. Există, de asemenea, o bază de date cu peste 20.000 de soiuri de vin.

Ghidul interactiv al vinurilor

Poate credeți că este o soluție ideală. Și gândiți-vă că nu puteți găsi repede o anume informație într-un ghid scris și că nu puteți face referire la un anume capitol. În ghidul de buzunar nu veți avea nici muzica sau imaginile care să vă inspire. Dar prețul este cel mai important, așa se gândesc toți. Aici găsiți toate informațiile dorite și, în plus, impresiile expertului în vinuri Robert Mondavi. El vă va oferi câteva sfaturi prețioase despre vinuri. Există un capitol de referințe de la A la Z despre terminologia vinicolă și un atlas al regiunilor viticole.

Vinoteca GST

În final, faceți o listă a vinurilor pe care le-ați încercat. Vinoteca GST este ideală pentru a ține evidența vinurilor pe care le-ați gustat deja.

Lumea vinurilor italiene

Unele programe despre vinuri sunt și mai specializate. Lumea vinurilor italiene analizează vinuri din toată Italia. Explorați acum istoria vinului italian și relieful Italiei. Aruncați o privire și asupra modului în care influențează acești factori gustul diferitelor soiuri de vinuri; puteți descoperi varietăți noi de struguri, cum se produc și cum se depozitează vinurile, dar și detalii despre cum se beau ele. Aveți la dispoziție hărți și poze superbe, muzică și o grămadă de informații.

CE VĂ TREBUIE:

- **Microsoft Wine Guide (Ghidul de vinuri Microsoft)**
- **Wines of the World (Vinurile lumii)**
- **Vinoteca GST**
- **Lumea vinuri italiene**

Dinozaurii

Jurassic Park

Dinozaurii pot deveni cunoscuți copiilor încă din clasele primare

Dacă vi se pare cumva că Era Jurasică ține de trecut, mai gândiți-vă! Dinozaurii au dispărut din lumea reală, dar nu și din calculator ! Puteți face cunoștință cu ei încă din clasele primare.

Programul Microsoft Dinosaurs

Dintre programele despre dinozauri, cel mai bine pus la punct este Microsoft Dinosaurs. Informațiile sunt furnizate în pachete mici, denumite articole, însoțite de ilustrații și sunete de mare calitate. Articolele pot fi explorate în patru moduri. Atlasul vă permite să explorați în funcție de zonă. Alegeți o regiune a lumii și programul vă va da informații despre dinozaurii care au fost descoperiți acolo. Alegând coordonata Timp, puteți afla mai multe despre dinozauri în funcție de perioada în care aceștia au trăit, dar și despre istoria planetei în acea perioadă. Veți afla informații cum ar fi desprinderea continentelor dintr-o unică masă de pământ. O a treia categorie ar fi Familia, care vă prezintă familia din care făceau parte diferitele specii de dinozauri. În fine, puteți căuta în funcție de Index, o listă ilustrată a tuturor articolelor, aranjate în ordine alfabetică.

O caracteristică foarte bine realizată o reprezintă Tururile. Fiecare Tur vă conduce prin 9-16 articole. Ghid vă va fi "Dino Don" Lessum, fondatorul Societății dinozaurilor și editor al publicației Dino Times. Nu numai că știe totul despre dinozauri, dar este și un tip drăguț și spiritual. De neuitat sunt, însă, cele șase filme cu dinozauri. Ele sunt realizate pe computer, prin animație, dar cât par de reale!?

Microsoft Dinosaurs este, probabil, cel mai îngrijit prezentat CD.

majoritatea oamenilor își cunosc vecinii de alături. Prin cantitatea și profunzimea informațiilor furnizate, acest program este superior celui produs de Microsoft.

Programul este împărțit în cinci capitole, iar fiecare dintre acestea este împărțit în secțiuni. Capitolele sunt: *Era dinozaurilor, Directorul dinozaurilor, Povestea fosilelor, Întrebați experții* și *Galeria dinozaurilor. Era dinozaurilor* are șase secțiuni: *Perioade, Apariția vieții, Dinozaurii în acțiune, Arbori genealogici, Dispariția dinozaurilor* și *Înrudiri cu dinozaurii*. Mai multe informații nici nu ați putea cere! Puteți afla chiar și locurile unde pot fi văzute rămășițe ale dinozaurilor. Doar că majoritatea informațiilor pe care ați dori să le citați într-un eseu sau să le folosiți într-un proiect școlar îi aparțin doamnei Milner și, în consecință, nu pot fi copiate fără acordul său.

Dinozaurii! Enciclopedia multimedia

Dinozaurii! Enciclopedia multimedia este produsul unei companii britanice denumită Media Design Interactive. Această enciclopedie nu atrage prin nimic. Ilustrațiile sunt prost realizate, iar narațiunea doamnei doctor Angela Milner, este neinteresantă. În spatele problemelor de ordin pur tehnic, se ascund, însă, o mulțime de informații. Dr. Milner este șefa departamentului de paleontologie al Natural History Museum și cunoaște dinozaurii așa cum

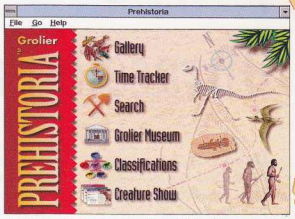
Dinozaurii! Enciclopedia multimedia

Vânători de dinozauri

Programul Dinosaur Hunter a fost creat de Dorling Kindersley și face parte din serialul Eyewitness Virtual Reality. Atunci când încărcați programul ar trebui să mergeți în holul muzeului Eyewitness. Mulțimea de coridoare și expoziții care așteaptă să fie explorate, ca și muzica și efectele de sonore înspăimântătoare îi dau un aer sinistru. Puteți obține cu ușurință un plan al etajelor muzeului. Acesta vă va ajuta să vizitați principalele săli ale muzeului și să găsiți, în exterior, muzeului *Periodizarea dinozaurilor*.

Principalele săli ale muzeului sunt: *Situl de săpături arheologice* și *Arena* și *Lumea dinozaurilor*. Situl de săpături arheologice este un fel de joc care vă prezintă scheletul unui dinozaur. Unele oase lipsesc, astfel încât dumneavoastră trebuie să vă deplasați la locul săpăturilor arheologice și să le găsiți, apoi să le puneți la loc. Arena conține cinci grupe de exponate. Fiecare dintre acestea dă informații anatomice și de comportament, printre care animații, vizualizări de aproape și definiții de termeni. În Lumea dinozaurilor veți afla mai multe despre descoperirile legate de dinozauri. Folosind *Indexul*, puteți împărți dinozaurii pe perioade sau pe specii.

O caracteristică unică a programului *Dinosaur Hunter* este că vă oferă posibilitatea de a vă conecta la site-ul *Dinosaur Hunter* de pe World Wide Web, unde puteți afla ultimele noutăți despre dinozauri. În plus, în cutie, veți găsi o excelentă carte de buzunar despre dinozauri și un kit care vă va ajuta să construiți propriul dvs. dinozaur. Puteți să vă alegeți un dinozaur cu aripi, cu cap de bufniță, cu cinci picioare, sau cine știe ce vă poate trece prin cap?

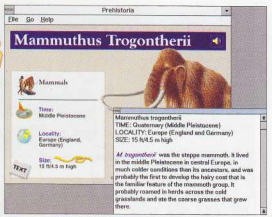


„Prehistoria" acoperă o perioadă de 500 de milioane de ani.

Preistorie

Programul *Grolier's Prehistoria* este și el diferit. Nu se referă numai la dinozauri, ci acoperă 500 de milioane de ani, plimbându-vă de la creaturile care au trăit cu 250 de milioane de ani înainte de dinozauri până la apariția primilor oameni.

Căutarea nu diferă, însă, foarte mult de cea din cazul titlurilor menționate anterior. Printre coordonate se numără perioada și zona. Căutarea creaturii care vă interesează ar putea să vă ia ceva timp, dar merită! Numele creaturii va fi pronunțat, veți vedea unde a trăit și veți afla dimensiunea aproximativă a acesteia, comparativ cu ființa umană. O casetă cu text vă va da câteva informații despre creatura respectivă. Programul include și o caracteristică video. Astfel, îi veți urmări pe oamenii de știință vorbind despre activitatea lor sau despre particularitățile unei anumite creaturi, dar veți găsi și o listă a tuturor muzeelor din lume care expun astfel de fosile. Vi se oferă și o bibliografie extrem de utilă. Avantajul acestui program este că aproape toate informațiile pot fi copiate într-un fișier ce va putea fi, apoi, folosit într-un alt document ca, de exemplu, un eseu școlar. Iată o ocazie unică de a deveni cel documentat elev din școală.



În „Prehistoria" veți găsi o mulțime de informații interesante.

Originea omenirii

În timp ce *Prehistoria* prezintă viața de dinaintea apariției dinozaurienilor, programul *Origins of Mankind* vorbește despre noi, despre oameni. De unde ne tragem noi, cei de azi. Acest CD-ROM vă va purta cu 70 de milioane de ani înapoi în timp, până la originile omenirii și va trasa evoluția noastră până în prezent.

Programul *Origins of Mankind* (Originea omenirii) prezintă interes pentru toate grupele de vârstă. Include unele caracteristici de amuzament, cum ar fi posibilitatea de a urmări evoluția de la primatele timpurii până la omul modern. În spatele acestora, se ascunde o documentație solidă, bazată pe cele mai importante descoperiri, diversele teorii evoluționiste și multe altele.

După ce ați vizitat pe Internet siturile dinozaurilor, credem că ar fi foarte util să vedeți niște fosile reale și să ascultați povestea pe care v-o va spune ghidul de la muzeul Antipa din București. Cunoștințele pe care le-ați acumulat de pe Internet se vor consolida. Și apoi, această lume demult apusă este atât de fascinantă...

Arta

Picturi

Primiți în casă picturile celebre ale lumii.

Nu oricine poate avea o galerie de artă în propria-i casă. Dar, iată, cu un computer vă puteți apropia foarte mult de acest ideal.

Artele frumoase sunt făcute parcă pentru multimedia. Picturile sunt reproduse în cărți, sau în cataloage, dar nu le puteți mări pentru a le examina în detaliu. Dacă o imagine este mărită pe video, puteți examina doar detaliile pe care le-a folosit autorul. O imagine video nu vă poate oferi un text explicativ sau acces imediat la definiții tehnice și biografii. Nici cărțile

Capela Sixitină pe ecranul computerului

sau casetele video nu vă permit să analizați arta în funcție de criterii ca artistul, școala sau țara.

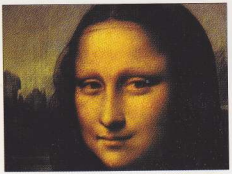
Cu un CD-ROM, vă puteți plimba pe săli ale muzeelor din toată lumea. Puteți vedea capodopere ale picturii, sculpturii și arhitecturii. Puteți cerceta viețile unor artiști ca *Van Gogh* și *Michelangelo* sau puteți studia arta renascentistă. Puteți vizita și colecții speciale sau galerii ca *Galeria Națională* și *Galeria Tate* din Londra, muzeul *Luvru* din Paris și galeria *Uffizi* din Florența. După aceea, puteți face o vizită și la muzeele de artă din București. Vă va îmbogăți spiritul.

Renașterea – Florența

Pentru profanii în lumea artei, este evident că apogeul său a fost atins în timpul Renașterii, la Florența. *Medici, VanGogh* și *Michelangelo* sunt nume sonore ale acelei epoci. De aceea, CD-ul care conține informații despre epoca renascentistă este deosebit de prețios. Renașterea din Florența este locul de naștere al revoluției culturale și artistice. Cea mai mare parte a turului de pe CD o petreceți în compania lui *Giorgio Vasari*, arhitectul palatului Uffizi, construit în 1560 ca sediu administrativ pentru Cosimo Medici. *Vasari* a scris prima carte despre Renaștere și i-a cunoscut personal pe mulți pictori celebri.

Puteți vizita studiourile artiștilor și aleile din spatele lui *Quattrocento;* vă puteți plimba prin oraș, puteți vedea marile monumente și lucrări de artă, puteți vizita palatul lui Lorenzo de Medici și Galeria Uffizi. De asemenea, puteți asculta muzică din acea perioadă cântată la instrumente autentice ale vremii.

Realizarea CD-ului seamănă foarte mult cu o casetă video, dar apăsarea oricărui cuvânt sau fraze selectate, vă introduce într-un dicționar explicativ. Puteți folosi dicționarul și



Faimosul zâmbet al Monalisei în prim-plan. Acest tablou este simbol al Renașterii.

separat, căutând diverse lucruri care vă interesează.

Familia de Medici

Membrii clanului Medici sunt figuri proeminente din galeria marilor conducători ai Florenței. Concentrându-se asupra lui Lorenzo de Medici, patronul artelor și conducătorul Florenței la apogeul renașterii, discul cuprinde totul, de la Renaștere, până la Florența de astăzi.

Michelangelo și VanGogh

Aceste CD-urile cuprind informații despre viețile agitate ale celor două genii artistice. Primul conține cea mai mare colecție publicată vreodată a lucrărilor lui Michelangelo. El conține și imagini cu tablourile *Judecații de Apoi* deoarece

Semnătura lui Van Gogh.

Gladiolele lui Monet.

CD-ul are și licență acordată de Vatican.

Pentru CD-ul cu operele lui VanGogh, ghidul este *VanGogh* în persoană: narațiunea lui John Mayer folosește propriile cuvinte ale lui *VanGogh*, extrase din cele 700 de scrisori trimise fratelui său Theo.

Luvru

Acest CD vă poartă prin galeriile muzeului Luvru pentru a vedea picturi. Ele sunt prezentate după criteriu cronologic, sau alegând o școală de artă sau prin simpla scrisre a numelui unei expoziții pe care doriți să o vedeți în mod special. Foarte folositoare este funcția de apropiere *(Zoom)* care vă permite să examinați picturile în detaliu. Sunt foarte multe informații despre picturi.

Admirați în amănunt picturi cu „Microsoft Art Gallery"

Galeria Microsoft

Galeria de artă: Colecția *Galeriei naționale de artă* din Londra vă oferă un dicționar al artiștilor de la *Hans von Aachen* la Francisco de Zurbaran. Puteți admira picturi după diferite criterii: numele artistului, după perioadă, sau puteți urma un tur însoțiți de ghid.

Fiecare tur este comentat și ilustrat cu imagini ale colecției.

Biblioteca electronică de artă

Pentru colecții de artă de tip catalog, nu trebuie să căutați mai departe de *Biblioteca electronică de artă*. Sunt prezentate peste 1.000 de lucrări incluzând picturi, sculpturi, clădiri și alte genuri. Cantitatea informațiilor nu este mare, iar biografiile artiștilor sunt scurte, dar puteți căuta după criteriile: artist, mediu, obiect, titlu, an și școală. Titlurile includ „Privire de ansamblu asupra artei occidentale", „Maeștrii Renașterii"(conține un remarcabil eseu introductiv scris de Jane Dillenberger) și „Impresionismul și sursele sale".

Pasiunea pentru artă

În anii '20 excentricul milionar Dr. Albert Barnes a început să colecționeze lucrări de *Renoir, Cezanne, Matisse, VanGogh, Picasso, Degas, Gauguin*. El a primit critici atât de severe după prima prezentare în public, încât a refuzat să le mai expună vreodată. După moartea sa, colecția a devenit mult mai accesibilă, iar discul „O pasiune pentru artă" o oferă oricărui posesor de PC. Discul recreează practic galeria lui Barnes. Picturile sunt expuse într-o galerie virtuală. Puteți să vă alăturați unor circuite conduse de renumiți critici și istorici ai artei.

Informația pe care o primiți prin „Pasiune pentru artă" este de calitate excepțională

SURSE

- **A Passion For Art (Pasiunea pentru artă)**
- **A Survey of Western Art (Privire de ansamblu asupra artei vestice)**
- **Impressionism and Its Sources (Impresionismul și sursele sale)**
- **The Louvre (Luvrul)**
- **The Medici (Familia Medici)**
- **Michelangelo**
- **Microsoft Art Gallery**
- **Renaissance Masters 1 & 2 (Maeștrii Renașterii 1 și 2)**
- **The Renaissance of Florence (Renașterea la Florența)**
- **Van Gogh: The Man, His Life, His Works (Van Gogh: omul, viața și opera)**

Gastronomie

Mâncare, minunată mâncare!

Nu trebuie să vă imaginați că PC-ul va găti în locul cuiva, dar... O carte de bucate stocată pe un CD este utilă oricui din multe motive. Este utilă pentru că vă dă acces la o mulțime de rețete culinare – nu mai puțin de 10.000! Sau pentru că puteți găsi rapid rețetele în funcție de ingredientele folosite. Astfel, în loc să tot răsfoiți cărțile de bucate, veți găsi mult mai ușor

Ecranul principal din Interactive Food Guide **(Ghid gastronomic interactiv).**

ceva potrivit pentru ingredientele pe care le aveți prin casă. Spre deosebire de o carte de bucate tipărită, computerul vă va permite să adăugați rețetele proprii, astfel încât nu veți pierde neprețuita rețetă moștenită de la bunica sau paginile cu rețete rupte dintr-o revistă.

Există și avantaje de ordin igienic. Rețeta dorită va fi tipărită la imprimantă. După ce nu vă mai trebuie, aruncați-o. Unele baze de date gastronomice pot tipări liste de cumpărături sau pot edita rețete.

Programul Micro Kitchen Companion

Una dintre cele mai bune colecții de rețete culinare este *Micro Kitchen Companion*. Aici găsiți stocate majoritatea cărților de bucate pe care visați să le aveți. Programul *Micro Kitchen Companion* este adevăratul motor al bazei de date. El caută printre sute sau mii de rețete. Fiecare dintre aceste cărți este însoțită de o versiune redusă a programului *Micro Kitchen Companion*. Pentru ca să aveți acces la toate facilitățile, ar fi bine să cumpărați versiunea completă.

V-ați gândit la PC ca la bunul bucătar din vecini?

La casa Beeton

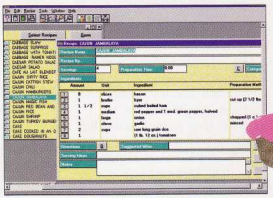
Împreună cu *Micro Kitchen Companion* primiți minunata „*Carte de bucate și gospodărie*" a doamnei Beeton, cea mai bună carte de bucate scrisă vreodată în Europa. Aici aveți informații utile despre toate aspectele legate de gospodărie: de la repartizarea bugetului familial până la alegerea unui cuptor cu microunde. Pe lângă acestea, cartea conține și 2.000 de rețete! Puteți găsi tot ce doriți în această uriașă bază de date. În afară de ingredientele folosite și instrucțiuni de preparare, veți afla și alte informații utile, cum ar fi valoarea energetică a unui fel de mâncare. Unele rețete sunt însoțite de efecte audio și imagini.

Puteți crea și liste de cumpărături. Dacă doriți, însă, să adăugați propriile rețete sau să le modificați pe cele deja existente, aveți nevoie de programul *Micro Kitchen Companion*. Acesta vă dă posibilitatea de a uni toate bazele de date într-o singură carte de bucate.

Escoffier, Vol.1

Dacă preferați eleganța și stilul, alegeți *Escoffier*, Vol.1. Spre deosebire de baza de date a programului *Micro Kitchen Companion*, *Escoffier*, Vol.1 nu vă dă posibilitatea de a adăuga rețetele dvs. sau de a face alte lucruri minunate. Este, însă, un omagiu adus unuia dintre giganții istoriei "haute cuisine": Auguste Escoffier (1846-1935), regele bucătarilor și bucătarul regilor!

Avem, aici, peste o sută de rețete celebre, create de Escoffier și adaptate bucătăriei de familie. În peste 1.000 de imagini, veți afla pas cu pas, care este modul de preparare, ingredientele și ustensile necesare pregătirii



Cu Key Home Gourmet, **sunteți realmente răsfățați: 10.000 de rețete, 10.000 de opțiuni.**

ARTĂ CULINARĂ ONLINE

Toate serviciile Internet cu site-uri despre bucătărie și artă culinară vă îmbie să le vizitați. Încercați:

- **Food - Mâncare**
  www.cs.cmu.edu/afs/cs.cmu.edu/Web/People/mjw/recipes/
- **Internet Food Channel**
  www.foodchannel.com/home.html
- **Epicurious**
  www.epicurious.com/
- **The Dinner Co-op**
  gs216.sp.cs.cmu.edu/dinnercoop/home-page.html
- **Rec.Food.Recipes packed with recipes**
  ftp://ftp.neosoft.com/pub/rec.food.recipes
- **La Comida Mexicana – Mâncare mexicană piperată și ardeiată**
  www.udg.mx/Cocina/menu.html
- **Eleanor's Kitchen – Mâncare din Cehia, nu numărați caloriile!**
  www.columbia.edu/~js322/eleanor/eleanor.html
- **Galaxy – aproape tot ce este comestibil**
  galaxy.einet.net/galaxy/Leisure-and-Recreation/Recipes.html

Gătind cu rețele din Master Chef, **puteți transforma chiar și un banal piure de cartofi în ceva special**

salate. În total, sunt peste 200 de rețete la care le puteți adăuga și pe ale dvs. Dom vă învață să gătiți răzând în hohote!

Să gătim cu maeștrii bucătari

O altă personalitate TV pe care o veți regăsi în computerul dumneavoastră este Julia Child. CD-ROM-ul său, *Home Cooking With Master Chefs*, are o altă abordare nouă: ca un show de televiziune. Aflați o mulțime de lucruri: de la ustensilele necesare până la modul și recipientele în care trebuie servite anumite feluri de mâncare. Julia Child este însoțită de 16 dintre cei mai de seamă maeștri bucătari. Ei vă oferă specialitățile lor și vă dezvăluie nenumărate trucuri.

Ghidul gastronomic interactiv

Ghidul gastronomic interactiv este foarte ieftin. Conține rețete, imagini, câteva clipuri video și trei cărți: *Ustensile de bucătărie, Glosar de termeni gastronomici* și o *Enciclopedie gastronomică*.

Gospodine rafinate

Varietatea cărților de bucate este extraordinară. *Key Home Gourmet* este o bază de date cu rețete pentru cei cu venituri mai modeste. Acesta conține peste 10.000 de rețete. Există și baze de date cu rețete specializate, cum ar fi *Healthy Indulgences* (Să gătim sănătos), *Easy Cooking Chinese* (Să gătim ușor mâncare chinezească) și *Schwartz World Cuisine Recipe Book* (Cartea universală de bucate a lui Schwartz).

oricărei rețete din cuprinsul bazei de date. CD-ul mai conține peste 20 de meniuri festive și o funcție denumită *Le Chef*, care vă arată exact ce trebuie să faceți pentru ca mâncarea dvs. să fie foarte gustoasă. În plus, aveți și o biografie a marelui artist bucătar.

Dom DeLuise

Un CD-ROM dublu dedicat unui alt mare bucătar este *Cooking with Dom DeLuise* (Să gătim împreună cu Dom DeLuise). Este foarte scump, dar extrem de simpatic. Dom DeLuise este un actor de comedie (poate l-ați văzut în Friptura de mușchiuleț, Tăcerea șuncilor, Legea lui Burke sau Grăsanul), un bucătar talentat și autor de cărți de bucate. Aceste rețete au fost astfel concepute încât să includă cantități mai mici de unt, ulei sau carne. Printre ele, se numără o mulțime de rețete de mâncăruri cu legume, supe și

SURSE

- **Micro Kitchen Companion**
- **Mrs Beeton**
  Doamna Beeton
- **Escoffier**
- **Cooking with Dom DeLuise**
  Gătind cu Dom DeLuise
- **Julia Child Home Cooking With Master Chefs**
  Să gătim cu maeștrii bucătari
- **Interactive Food Guide**
  Ghid interactiv de alimentație
- **Key Home Gourmet**
- **Healthy Indulgences**
  Să gătim sănătos
- **Easy Cooking Chinese**
  Să gătim ușor mâncare chinezească
- **Schwartz World Cuisine**
  Cartea universală de bucate a lui Schwartz

Dactilografie

Metoda oarbă

Procesorul de texte este unul dintre cele mai folosite programe. Iar tastarea cu 10 degete a devenit o abilitate absolut necesară în era informațională când omul petrece în fața PC-ului mai multe ore pe zi. În ultima vreme, majoritatea documentelor sunt editate cu ajutorul calculatorului. Utilizarea computerului ar trebui să demareze cu învățarea tastării, deci cu dactilografia prin metoda oarbă. Un utilizator ineficient nu se va putea bucura de toate avantajele pe care le oferă un computer.

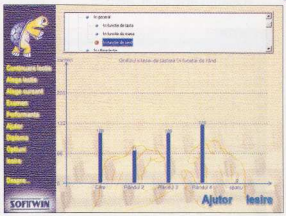
Metoda oarbă de dactilografiere este foarte importantă în epoca informatică.

RoDactilo este singurul curs multimedia de dactilografie în limba română cu ajutorul căruia se poate ajunge la o viteză de tastare de 120 cuvinte/minut.

Se bazează pe dictare și afișare de texte. Are 30 de lecții cu sute de exerciții având grade de dificultate diferite. Exercițiile sunt din domenii variate: literatură, astronomie, istorie, geografie, glume. Interfața cu utilizatorul este foarte prietenoasă. *RoDactilo* are trei niveluri pentru viteza de dictare. Programul permite setarea combinației de taste pentru diacritice (caracterele specifice ale limbii române: â, î, â, ș, ț). *RoDactilo* este un instrument care va crea utilizatorilor aptitudini pentru viață. Nu trebuie să disperați dacă v-ați cumpărat deja computer și de-abia „împușcați" literele pentru că *RoDactilo* vă întinde o mână fermă de ajutor. Desigur, *RoDactilo* poate fi folosit și de cei care cred că „au experiență". Cursul poate începe de la lecția 1 sau poate fi folosit pentru îmbunătățirea, exersarea și testarea vitezei de tastare utilizând doar lecțiile finale.

RoDactilo afișează rezultatele pe care le-ați obținut după fiecare exercițiu. Vă arată pe ecran și acuratețea cu care au fost introduse textele.

Stadiul în care se află procesul de învățare este evaluat prin intermediul celor 24 de grafice.



Stadiul în care vă aflați este evaluat permanent prin cele 24 de grafice.

Eficiența – singura cale către succes

Ghidul utilizatorului RoDactilo

Studiile de specialitate arată că poziția din timpul scrisului este foarte importantă. Poziția tastaturii, a ecranului, a scaunului pot afecta viteza de introducere a datelor și confortul dumneavoastră.

Sfaturi utile

Poziția la birou contează. Asigurați-vă că biroul și scaunul au înălțimea corectă: antebrațele și coapsele trebuie să fie orizontale, coatele trebuie să fie apropiate de corp astfel încât brațul să formeze un unghi de 90° cu antebrațul. Țineți spatele drept, sprijinit de spătarul scaunului. Țineți toată talpa pe podea sau pe un postament. Ochii trebuie să fie la nivelul superior al monitorului. Potriviți înălțimea scaunului și a tastaturii fără să depărtați antebrațele de corp. Reglați-vă convenabil contrastul și luminozitatea ecranului. Curățați bine ecranul monitorului ștergând orice pată. Asigu-

SURSE

- **Programul RoDactilo**
- **Producător: SOFTWIN**
  Tel: 230 50 26, Fax: 230 94 71
  CP 52 – 93
  sales@softwin.ro
  www.softwin.ro

rați-vă iluminarea suficientă și corectă în timpul lucrului.

Tastatura

Tastatura are cinci grupe de taste, corespunzătoare următoarelor zone:

Zona centrală: **A – Z, 1 – 0**, semnele de punctuație (, . ; ! ?), **SHIFT, TAB, ENTER, CAPS LOCK, SPAȚIU, BACKSPACE,** caractere speciale ~ # £ % & / ( ) = ? * \ | + ' , { } $ @ §.

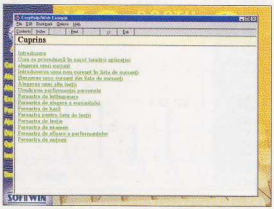
Zona numerică: tastele numerice din partea dreaptă. Unele tastaturi au setate pe aceste taste și controlul deplasării cursorului pe ecran. În acest caz, trebuie apăsată tasta **NumLock** pentru a activa tastele numerice. Tot în această zonă există și o tastă **Enter** (care se apasă cu degetul mic al mâinii drepte) și taste cu operatorii matematici: **/, *, -, +.**

Tastele funcționale: sunt tastele inscripționate cu **F1** până la **F12** și sunt folosite de anumite programe pentru controlul unor funcții speciale care, în mod normal ar necesita linii lungi de comandă. Fiecare program are descrisă funcția tastelor **Fx** în documentația sa.

Tastele de deplasare: sunt tastele marcate cu semnele ←, ↑, ↓, → care se folosesc la deplasarea cursorului pe ecran.

Tastele speciale: sunt taste care au funcții stabile indiferent de programul activ sau sunt folosite de unele programe în mod diferit. În acest caz trebuie studiată documentația programului. Exemple: **DEL** șterge caracterul de deasupra sau de la dreapta cursorului, **INS(ERT)** permite inserarea de spații și caractere, **ESC** permite ieșirea dintr-o anumită aplicație, **PrtSc** tipărește sub DOS conținutul unui ecran, **PgUp** și **PgDn** permit mișcarea cursorului pe ecran cu câte o pagină în sus sau în jos.

RoDactilo vă dă posibilitatea de a alege varianta cea mai potrivită.



RoDactilo are un help care vă îndrumă eficient.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

Program: RoDactilo

Configurația hardware minimă:

- sistem compatibil IBM PC
- minim 8 MB RAM
- 512 KB memorie video
- minim 15 MB disponibili pe hard disc
- unitate CD-ROM
- placă de sunet, boxe/căști
- Windows 95, 98 sau Windows NT

Alocarea degetelor pe zona numerică a tastaturii

Zona numerică a tastaturii este accesată de mâna dreaptă, fiind alocat câte un deget pentru fiecare coloană astfel: degetul arătător – coloana „7"; degetul mijlociu – coloana „8", degetul inelar – coloana „9"; degetul mic – coloana „+"; mâna se plasează pe rândul central, corespunzător tastelor 4, 5, 6.

Alocarea degetelor pe zona centrală a tastaturii.

Mâine se plasează cu degetele răsfirate pe rândul central. Zona verde este accesată de degetele arătătoare, cea galbenă este accesată de degetele mijlocii, cea roz de degetele inelare, iar cea albastră de degetele mici ale mâinii. **SPAȚIUL** se tastează cu degetul mare al unei mâini, întotdeauna cu aceeași.

Sănătate

Corpul omenesc

Computerul vă intră pe sub piele pentru a vedea din ce este alcătuit corpul omenesc.

PC-ul vă arată din ce este alcătuit corpul dumneavoastră, de ce boală suferiți și ce trebuie să faceți pentru a vă menține în formă.

„Autobuzul Magic" explorează trupul uman

Există ghiduri anatomice atât pentru copii cât și pentru adulți. Copiii vor considera probabil că

Autobuzul magic produs de Microsoft vă poartă într-o călătorie amuzantă prin corpul omenesc.

The Magic School Bus Explores the Human Body – autobuzul magic explorează corpul uman – produs de Microsoft, este cel mai bun. Creat ca un desen animat, ghidul le permite copiilor să se alăture doamnei Frizzle și celorlalți copii din clasă într-o călătorie prin corpul lui Arnold. Explorarea organelor corpului omenesc este nostimă și se integrează perfect în programa națională de învățământ.

Să ne înțelegem trupul

Acest ghid nu conține nici grafice tridimensionale și nici alte găselnițe atractive, dar este frumos colorat și are multe informații. Corpul omenesc poate fi explorat pornind de la exterior către interior, pornind de la epidermă și ajungând până la țesuturi, celule și chiar structura ADN.

Aveți la dispoziție sute de grafice și fotografii și, în plus, aveți și 50 de imagini video de calitate. Pachetul mai conține 50 de foi de lucru, fiind ideal pentru folosirea în activitățile școlare.

Corpul omenesc – în amănunt

Acest pachet abordează problema dintr-un unghi ceva mai serios. Este produs de Dorling Kindersley și conține peste 1.000 de ilustrații, aproximativ 100 de clipuri video animate, 40 de minute de narațiune audio și texte însumând aproape 90.000 de cuvinte.

Mașinăria umană

Bodyworks s-a dovedit a fi un program extrem de popular și a ajuns deja la versiunea 4.0. Vă oferă grafice de calitate înaltă. Aceasta înseamnă că puteți îndepărta pielea pentru a vedea cum funcționează mușchii și chiar scheletul. Fiecare imagine poate fi rotită la 360°. Pachetul are texte însumând 300.000 de cuvinte, 45 de filme, definiții, jocuri, un capitol despre îngrijirea bolnavilor, un ghid de sănătate și întreținere și multe altele.

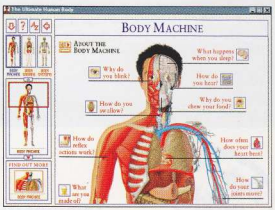
MEDICINĂ ON-LINE

Dacă aveți acces la un furnizor de servicii on-line, căutați Health (Sănătate).

- **CompuServe Health and fitness: Sănătate și fitness, rețea medicală, bază de date medicală, SIDA, cancer, diabet, handicapuri.**
- **CIX Health_Fitness.**
- **UK Online Fitness: minte sănătoasă în corp sănătos.**
- **Internet Loads cu site-uri ce conțin teme legate de medicină generală și fitness (http://www.hyperlink.com/balance/), dar și de medicină alternativă, sănătate mentală sau anumite afecțiuni, cum ar fi astmul (http://www.asthma.com/doctor.html. Sau încercați http://www.sig.net/~allergy/welcome.html pentru a afla ultimele noutăți legate de factorii alergeni.**

Dietă echilibrată

Cumpărați-vă *Balanced Diet*, un program simplu și ieftin. Vă va examina alimentația și vă va spune dacă este sănătoasă sau nu, dându-vă posibilitatea de a alege o alimentație diferită într-o bază de date cu peste 400 de feluri de mâncare.



CD-ul Ultimate Human Body **este plin de informații utile.**

Engleza fără sorete

Asistent translator

Mod de utilizare

I. Orice document care urmează a fi tradus trebuie adus în *Fereastra de traducere* (editorul programului).
Aceasta operație poate fi făcută în mai multe feluri:

1)Din meniul *Fișier* se alege comanda *Deschide* (sau Ctrl+D) după care se caută fișierul dorit; aceasta operație este valabilă numai pentru fișiere de tip ".txt" și ".rtf".

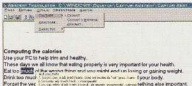
2)Pentru orice tip de fișiere, inclusiv pentru cele de mai sus, se deschide fișierul cu ajutorul programului asociat fișierului respectiv (ex.: *.doc - *Microsoft Word, WordPad;* *.sam - *AmiPro;* *.htm - *Internet Explorer, Netscape;* *.txt - *Notepad;* *.wri - *WordPad;* etc.), se selectează porțiunea de text ce urmează a fi tradusă după care, din meniul *Editare* al programului respectiv, se alege comanda *Copy* (sau Ctrl+C).

Se trece apoi în programul *Asistent* (se deschide programul, dacă aceasta operațiune nu a fost făcută deja) și din meniul Editare se alege comanda *Inserează* (sau Ctrl+V).

II. După ce textul care urmează a fi tradus a fost adus în fereastra de traducere, se trece la traducerea propriu-zisă.

Programul Asistent Translator **are o interfață facilă și prietenoasă.**

Când se dorește traducerea unui cuvânt sau a unei expresii, se selectează textul respectiv cu mouse-ul (ținându-se apăsat butonul stâng) sau cu tastatura cu ajutorul tastei Shift + Săgeți (pentru selectarea rapidă a unui singur cuvânt se dă dublu-clic pe acesta cu butonul din stânga mouse-ului). Imediat după selectare apare traducerea cuvântului sau a expresiei în *Fereastra de explicații* (de culoare galbenă). *Fereastra de explicații* poate fi mutată cu mouse-ul în orice poziție pe ecran (pentru a nu împiedica citirea textului). În cazul în care cuvântul selectat are mai multe sensuri, în fereastra de explicații apare o listă din care se poate selecta sensul dorit. În cazul în care se selectează un cuvânt și acesta face parte dintr-o expresie, aceasta va apare împreună cu cuvântul respectiv în lista ferestrei de explicații.



Un dublu clic pe un cuvânt și apar pe ecran toate variantele sale de traducere.

Pentru substantivele care în text sunt la plural, programul Asistent translator va furniza explicația la singular a cuvântului respectiv. Dacă verbele regulate sunt la timpul trecut, asistentul va furniza explicația la timpul prezent.
În cazul în care cuvântul selectat nu se găsește în baza de date, în fereastra de explicații apare acel cuvânt selectat.
III. Dacă s-au efectuat schimbări asupra textului original și se dorește salvarea versiunii finale, se alege din meniul *Fișier* comanda *Salvează* (pentru salvarea cu același nume și format), iar dacă nu dorîți să pierdeți varianta originală, alegeți comanda *Salvează ca...* (pentru schimbarea numelui).

CERINȚE MINIME

Computer cu procesor cel puțin 486, 8-16 Mb de RAM,Windows 95 sau ulterior.

RECOMANDĂRI

Pentium cu 16-32 Mb RAM

După instalare, ocupă 15 Mb pe hard disc și nu este necesară prezența CD-ului în unitate.

DE CE AVEȚI NEVOIE

Software: Asistent Translator;
Producător: Sentra Computers s.r.l.
Tel/Fax: 051 415 432; 051 410 407; E-mail: sentra@mciplanners.com

Engleza fără secrete

Professional Dictionary

Informații generale

Lucrarea de față este rezultatul unei munci îndelungate a unei echipe de specialiști și reprezintă un instrument deosebit de puternic prin fondul de peste 110.000 de cuvinte și expresii, cât și prin accesul rapid la acestea.

Dicționarul are un pronunțat caracter practic prin structura sa și poate fi consultat cu folos de toți cei care, începători sau avansați, studiază limba engleză. Acest dicționar se adresează oricui dorește să lucreze cu eficiență maximă și să economisească timp și completează materialul lingvistic din dicționarele generale englez-român și român-englez.

Dicționarul are eficacitate maximă când este folosit în varianta englez-român.

Este structurat pe trei capitole principale, astfel permițând accesul pe rând sau simultan la acestea.

Dicționarul standard cuprinde cuvântul de bază așa cum apare scris individual în căsuța de căutare (aproximativ 70.000 de cuvinte).

Dicționarul de argou indică sensurile cuvintelor în forma lor întâlnită în argou (cca. 10.000 de cuvinte).

Dicționarul frazeologic sau de expresii cuprinde toată arborescența cuvântului sau cuvintelor indicate în căsuța de căutare (aproximativ 40.000 de expresii).

Professional Dictionary funcționează fie în varianta englez-român, fie în varianta român-englez.

Cum se face căutarea?!

Pentru căutare se procedează astfel:

1) În căsuța de căutare (stânga sus) se introduce cuvântul care urmează a fi căutat.

2) Se selectează dicționarul în care se va face căutarea (*Standard* și/sau *Argou* și/sau *Frazeologic*).

3) Pentru selectarea felului căutării în dicționarul englez-român sau în dicționarul român-englez se dă clic cu mouse-ul pe steguleț ul din dreapta sus (ordinea steagurilor indică sensul în care se va face căutarea). Selectarea se mai poate face și din meniul Dicționar (stânga sus).

4) Se dă clic pe butonul *Caută* sau se apasă tasta *Enter* în căsuța de căutare.

5) În timpul căutării butonul *Caută* va deveni butonul *Stop* cu ajutorul căruia se poate opri căutarea; în același timp butonul *Stop* indică faptul că nu s-a terminat căutarea. Modificarea culorii butoanelor *Standard*, *Argou*, *Frazeologic* din albastru în roșu indică dicționarul în care se face căutarea în momentul respectiv.

6) Căutarea se termină atunci când butonul *Stop* devine din nou *Caută*.

7) În dreapta jos în fereastra *Familia* vor apare toate cuvintele sau expresiile care includ textual cuvântul căutat.

La căutarea în sensul român-englez în această fereastră vor

CERINȚE MINIME

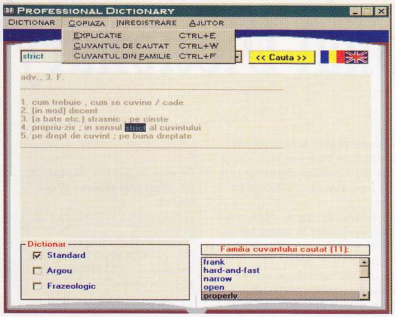
Computer cu procesor cel puțin 486, 8-16 Mb de RAM, Windows 95 sau ulterior.

RECOMANDĂRI

Pentium cu 16-32 Mb RAM
După instalare, ocupă 15 Mb pe hard disc și nu este necesară prezența CD-ului în unitate.

SURSĂ

Software: Professional Dictionary;
Producător: Sentra Computers s.r.l.
Tel/Fax: 051 415 432; 051 410 407;
E-mail: sentra@mciplanners.com



În fereastra de căutare apar cuvintele din familia cuvântului căutat.

Trecerea de la un element la altul se face cu tasta *Tab*. Selectarea meniului se face cu *F10* iar în aceasta pagina cu *F1*

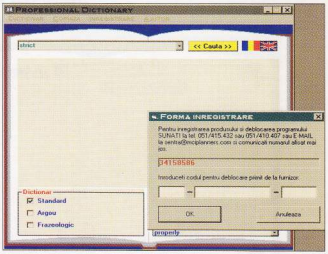
Înregistrarea programului

În varianta neînregistrată toate funcțiile programului sunt disponibile, mai puțin fereastra de vizualizare și funcția *Copiază* din meniu. Înregistrarea programului permite deblocarea ferestrei de vizualizare a explicațiilor cuvântului căutat și a funcției *Copiază* cu ajutorul căreia se poate copia prin *Clipboard* explicația (sau numai partea selectată) în orice alt program.

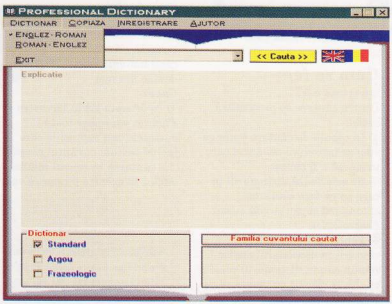
Înregistrarea se face selectând din meniul *Înregistrare* submeniul *Cod* și se urmează indicațiile din căsuța de dialog apărută. Odată înregistrat, programul poate fi folosit fără nici o restricție (instalare, ștergere, dezinstalare) atâta timp cât nu se schimbă sau nu se formatează hard discul.

apare cuvintele din limba englezâ în explicația cărora este inclus cuvântul căutat. Cu un dublu clic pe un cuvânt sau o expresie din fereastra *Familia cuvântului căutat*: acesta este copiat în căsuța de căutare din stânga sus și se lansează automat căutarea sa (fără a mai fi necesară apăsarea pe butonul *Caută*).

Căsuța de căutare are un istoric (care se deschide cu clic pe săgeata din dreapta căsuței de căutare; din tastatură cu Alt+săgeata în jos) care memorează cuvintele căutate care pot fi apelate printr-un clic cu mouse-ul . În lipsa mouse-ului se poate folosi tastatura.



După înregistrare programul poate fi folosit fără restricții, însă doar pe o stație de lucru.



Ecranul care apare la lansarea programului Professional Dictionary.

Antivirusi românești

AVX – Antivirus profesional

Dintr-o regretabilă lipsă de informare, oamenii s-au obișnuit să considere *bombele logice*, programele tip *„cal troian"*, *„viermii"* și *virușii* ca fiind unul și același lucru. Probabil că cei care creează astfel de programe găsesc acest lucru jignitor. De fapt virușii sunt categorii distincte de programe care diferă prin modul în care operează și merită să le acordăm puțin timp înțelegerii fiecăruia în parte.

Cunoscându-vă inamicii, e mai simplu să le descoperiți punctele slabe și să vă apărați eficient împotriva lor.

O *"bombă logică"* este definită ca un program a cărui acțiune se declanșează în anumite condiții: la o anumită dată sau la îndeplinirea unor condiții într-o aplicație. Acțiunea unei bombe logice nu trebuie să fie neapărat intenționat distructivă: alterează funcționarea normală a aplicațiilor.

Un program de tip *„cal troian"* este – așa cum sugerează și numele – un program căruia i se permite accesul în calculator sub un pretext fals și care va avea efecte secundare negative asupra sistemului. Cel mai bun exemplu de program de acest tip este *Aids Diskette – Discheta SIDA*. Povestea acestui program este următoarea: între 8 și 12 decembrie 1989 din Londra s-au expediat 20.000 de plicuri conținând o dischetă de 5,25" adresată utilizatorilor de calculatoare din Marea Britanie, Europa, Africa, Scandinavia și Australia. Discheta – compatibilă MS-DOS – avea eticheta *"Aids Information Diskette Versione 2.0*

Imunitatea la îndemâna oricui

AVX detectează cu precizie peste 13.000 de viruși românești și străini

(*Dischetă cu informații despre SIDA, versiunea 2.0*) și încuraja utilizatorul să instaleze programele stocate pe ea. Era însoțită de o broșură care cerea utilizatorului să trimită 189$ sau 378$ la o căsuță poștală din Panama pentru dreptul de utilizare al programului. În cazul neplății, se menționa că urmau să aibă loc unele acțiuni nespecificate în sistem. Discheta conținea un chestionar interactiv despre riscurile infectării cu virusul HIV. Odată instalat programul, acesta afișa adresa din Panama la care trebuia trimisă taxa. În timpul instalării se modifica fișierul *AUTOEXEC.BAT* astfel încât de fiecare dată când era executat, se activa un contor dintr-un fișier ascuns. După ce acest lucru se petrecea de un număr de ori (aprox. 90), se declanșa un program care cripta fișierele din rădăcină și le marca totodată ca fișiere ascunse. Singurul fișier rămas conținea un text care cerea utilizatorului să plătească taxa pentru utilizarea dischetei.

Datorită nevoii schimbului între utilizatori de dischete de sistem bootabile, *„virușii de boot"* sunt adesea distribuiți cu programe de tip *„cal troian"* sau cu programe *„dropper"*, ce au ca unic scop infectarea boot-ului calculatorului pe care se execută.

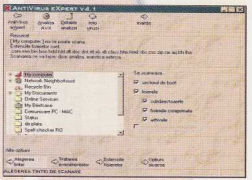
Un virus este o secvență de cod cu capacitatea de a se auto-multiplica astfel încât să „infecteze" cât mai multe calculatoare.

Virușii pot fi împărțiți în șapte categorii: *de boot, paraziți, însoțitori, de legătură, multi-partit, de macro* și *infectori de sistem*.

Pentru a preveni acțiunea lor s-au creat programe antidot: antiviruși. Easy PC își propune să prezinte principalele produse antivirus existente pe piața românească. În acest număr prezentăm *AVX* produs de **Softwin**.

AntiVirus eXpert

Este unul dintre cei mai puternici antiviruși dedicați pieței românești. Este un produs care identifică cu precizie și elimină toți virușii prezenți în RoWildList*. Utilizând tehnologia OLE și metode de analiză avansate,



AVX vă oferă posibilitatea să vă alegeți sectoarele ce urmează a fi scanate și tratate.

AVX oferă o rată de detecție de peste 99% atât în fișiere Word/Excel 95 cât și în fișiere Word/Excel 98, inclusiv din domeniul documentelor încapsulate (de genul prezentărilor PowerPoint).

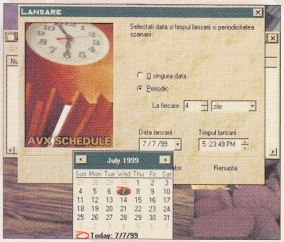
AVX este singurul antivirus românesc care realizează scanarea în arhive RAR, ZIP, ARJ, LZH și LHA. Deja este disponibilă scanarea arhivelor indiferent de modul de creare – arhive multivolum, arhive cu parolă, arhive autoextractibile, arhivă în arhivă, etc.

Emulatorul de cod pentru viruși polimorfi *CEVA* (*Cod Emulator and Virus Analyzer*) oferă o rată de detecție de 100% a virușilor polimorfi prin executarea codului unui virus instrucțiune cu instrucțiune într-un mediu virtual. AVX își păstrează în același timp metodele de criptanaliză din versiunile anterioare pentru eliminarea corectă a unor viruși polimorfi de genul *One Half* sau *Harre*.

RoWildList este lista care monitorizează toți virușii raportați pe teritoriul țării noastre și poate fi consultată la următoarea adresă: *www.avx.ro*.

AVX Schedule

Modulul AVX Schedule poate lansa scanarea sistemului în ziua și la ora dorită.
Posibilitățile de configurare multiplă permit toate opțiunile unui scheduler profesional:
(1) Alegerea frecvenței de scanare.
(2) Preselectarea directoarelor și/sau a unităților de scanat.
(3) Exceptarea extensiilor.
(4) Preconfigurarea modului de tratare pe fiecare scanare în parte.
(5) Posibilitatea de configurare pentru scanare în fundal cu sau fără interfață utilizator.
(6) Salvarea evenimentelor configurate.
(7) Crearea fișierului "Raport scanare".



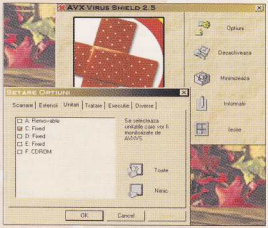
AVX Schedule lansează scanarea sistemului în ziua și la ora dorită programată de utilizator.

AVX Download Control

AVX Download Control monitorizează on-line orice fișier descărcat de pe Internet. În funcție de configurare modulul poate acționa discret, atenționând utilizatorul asupra infecției sau radical, ștergând fișierul infectat. Opțional, un fișier infectat poate fi mutat într-un catalog de carantină, prevenind astfel răspândirea infecției până la sosirea unui specialist.

AVX Virus Shield

Noile facilități ale produsului se concentrează pe asigurarea securității globale a sistemelor și pe optimizarea soluțiilor implementate. Protecția permanentă a sistemului este asigurată de modulul rezident în memorie *AVX Virus Shield*. Acest modul asigură scanarea „*on-acces*" a fișierelor, monitorizând non-stop activitatea sistemului. Prin reducerea resurselor necesare și prin optimizarea gestiunii analizei fișierelor, *AVX Virus Shield* face practic imposibilă virusarea unui sistem curat atât timp cât este activ.



Protecția sistemului este asigurată de modulul rezident în memoria AVX Virus Shield.

SURSE

- **Programul AntiVirus eXpert**
- **Producător: SOFTWIN**
  Tel: 230 50 26, Fax: 230 94 71
  CP. 52-93
  Sales@softwin.ro
  www.avx.ro

CARACTERISTICI

- Modul rezident în memorie
- Monitorizare a fișierelor descărcate prin Internet
- Programare a scanării la frecvența dorită de utilizator
- Monitorizare a transmisiilor prin e-mail
- Metode multiple de detecție
- Scanare în arhive
- Emulator de cod pentru viruși polimorfi
- Motor optimizat pentru detecția și eliminarea virușilor pe 32 de biți
- Detecția și eliminarea tuturor claselor cunoscute de viruși
- Controlul integrității datelor
- Facilitate de utilizare în rețea
- Actualizare automată a produsului

CERINȚE MINIME

- **Calculator PC compatibil IBM**
- **CPU: minim 386/33 MHz**
- **4MB spațiu liber pe disc**
- **Minim 1.5 MB disponibili pe hard disc**
- **Unitate de dischetă de 3,5"**
- **Sistem de operare pe 32 de biți**
- **Mouse (opțional)**

RAV-Desktop

Protecție profesională

Virușii informatici devin tot mai agresivi în fiecare zi iar mijloacele lor de transmitere tot mai diverse. Este necesar ca preocuparea dumneavoastră pentru utilizarea unui software performant în ce privește securitatea datelor să fie pe măsura grijii față de computerul în care ați investit, cât și a produselor software instalate și a datelor stocate în acesta.

Lista zonelor care prezintă riscul virusării include: *Master Boot Sector*-ul discurilor, sectorul de boot al dischetelor sau discurilor, fișierele *IO.SYS* sau *MSDOS.SYS*, fișierul *CONFIG.SYS* (deși este un fișier text, el indică niște coduri executabile, deci poate fi utilizat pentru a încărca un fișier virusat), driverele unor componente hardware, fișierul *COMMAND.COM*. Fișierul *AUTOEXEC.BAT* este în general ținta atacurilor programelor de tip cal troian. Mai menționăm fișierele aplicațiilor și fișierele cu macro: *.DOC, .XLS, .MDB,* fișiere *.DLL, .SCR, .EXE, .COM, .BAT* etc. Aceasta este evident o listă perfectibilă a surselor de infectare.

Programele pirat reprezintă un mediu excelent de răspândire a virușilor. Aici distingem în special jocurile. Evitând folosirea programelor fără licență sau cumpărate prin canale de distribuție neautorizată se reduce riscul virusărilor.

În cazul în care calculatorul dumneavoastră prezintă simptome de virusare ori alte semne pe care le considerați suspecte, vă recomandăm să trimiteți fișierele suspecte la firma producătoare a lui *RAV* sau la cel mai apropiat dealer *RAV*, pentru ca potențialii viruși să fie studiați și pentru a primi antidotul.

RAV Desktop – un prieten indispensabil

Concepută pentru a prelua asupra sa grija securității datelor dumneavoastră, seria de produse software pentru securitatea datelor *RAV 7* veghează ca toate operațiunile pe care le efectuați pe computer să se deruleze într-un mediu de maximă securitate în ceea ce privește atacurile virușilor informatici. Principalul scop al unui produs antivirus performant este prevenirea infecțiilor cu viruși. Un astfel de produs detectează un număr mare de viruși, iar unul de producție autohtonă detectează și toți virușii românești cunoscuți la ora actuală. Virușii de concepție românească nu sunt mai „răi" decât alții, dar datorită

Interfața prietenoasă a RAV DESKTOP vă oferă confort maxim. Produsul este prezentat în română și în alte câteva limbi de circulație internațională

MANIFESTĂRI VIRALE

Iată câteva simptome care indică prezența unui virus în computerul dumneavoastră:

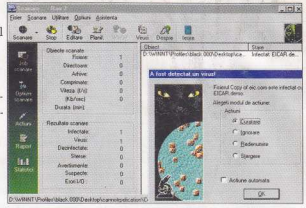
- Fișierele sistem cresc în lungime (exemplu: în DOS 6.20 fișierul **command.com** are 54.619 octeți, iar pe un calculator virusat el poate avea să zicem cu 1.000 de octeți mai mult, respectiv 55.619);
- Blocări frecvente – majoritatea virușilor sunt extrem de prost scrișI și blochează calculatorul foarte des. Virușii sunt de altfel cunoscuți ca cele mai incompatibile programe (exceptând virușii multiplatformă, ca de exemplu clasa „**Concept**" – virușii de **.doc Word**);
- Mesaje ciudate, melodii sau sunete suspecte în difuzor. Mulți virușI își anunță prezența prin astfel de efecte;
- Un alt efect al virușilor constă în distrugerile de date. Dispariția subită a unui fișier sau erori ale sistemului de fișiere sunt clasice deja;
- Încetinirea accesului la disc este produsă de unii viruși **stealth** care se interpun între programe și sistemul de acces la discuri;
- La apăsarea tastelor **CTRL+ALT+DEL** calculatorul boot-ează instantaneu fără a mai trece prin ecranul de **POST** (power on, self test);
- La comanda **chkdsk** majoritatea programelor executabile sunt raportate ca având o lungime incorectă: efect al unor viruși **stealth**;
- Dimensiunea memoriei afișată de programele specializate este mai mică decât 640Kb. De obicei, aceste manifestări indică prezența unui virus. Dar, uneori, acest efect este generat de unele sisteme de management al memoriei fără a fi vorba de un virus;
- Programele de tip **self-check** raportează că au fost modificate;
- Windows nu mai pornește sau se primește raport că accesul la disc se face prin BIOS;
- Schimbări ale marcajului de timp al fișierelor;
- Încărcare mai lentă a programelor;
- Viteză mică de operare a calculatorului;
- Sectoare defecte pe dischete sau disc.

CARACTERISTICI

Un software antivirus performant trebuie să întrunească cel puțin următoarele caracteristici:

- Arhitectură modulară: permite actualizări ușoare, inclusiv adăugarea – dacă este necesar – a unor module specializate în identificarea și eliminarea celor mai noi viruși.
- Funcționare pe platforme multiple.
- Modul rezident pentru protecție permanentă.
- Actualizare prin Internet (**Live Update**).
- **Job Editor** – editor de joburi de scanare.
- Motor de scanare foarte rapid.
- Detecție și curățare a celor mai noi viruși.
- Detecție și curățare de cai troieni.
- Planificator de activități (scanare, actualizare).
- Curățare de viruși rezidenți – Windows 9x (Windows 95, Windows 98 etc).
- Motor de scanare optimizat (dimensiune și viteză) pentru performanțe maxime.

Update. Produsul are o rată excepțională de detecție: peste 34.000 de viruși, fără întreruperea activității curente (*RAV Monitor*). Scanarea se poate face chiar și independent de prezența operatorului la computer – *RAV Scheduler*. Toate funcțiunile acestui produs realizat de o echipă care include membri ai *The Wild List Organization* beneficiază de un suport tehnic oricând la dispoziția dumneavoastră.



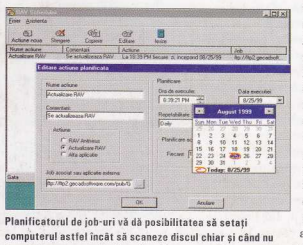
Consultați lista de viruși RAV DESKTOP **pentru a primi o informație profesională. Ea cuprinde toți virușii detectați de** RAV DESKTOP **și se actualizează automat prin Internet** (Live Update).

Unicitatea lui *RAV DESKTOP* circulației lor restrânse fac imposibilă detectarea și dezinfectarea sistemelor cu ajutorul produselor de import. *RAV DESKTOP* este cel mai popular produs destinat utilizatorului uzual de PC. Cel care folosește *RAV DESKTOP* se poate bucura de un produs care se menține în permanență la zi prin intermediul funcției *Live*

Funcția Live Update **vă asigură menținerea la zi a produsului.**

este dată atât de lista impresionantă de avantaje de utilizare, cât și de performanțele sale tehnice recunoscute de întreaga comunitate internațională a cercetătorilor antivirus. Avantajele utilizării *RAV DESKTOP* includ: detecția unui număr impresionant de viruși (peste 34.000), suport multijob, live update prin Internet, planificator, componentă de scanare on-access, listă completă de viruși, scanare în cele mai uzuale arhive, detecția și eliminarea celor mai recenți viruși, eficiență maximă în fața unor viruși speciali precum cei de Java, PowerPoint, VBS, editor de job-uri foarte eficace etc.

Pentru a vă convinge, descărcați acum versiunea de evaluare gratis a produsului *RAV DESKTOP* de la adresa *www.gecadsoftware.com/*.



Planificatorul de job-uri vă dă posibilitatea să setați computerul astfel încât să scaneze discul chiar și când nu lucrați la computer și chiar să realizeze actualizarea produsului în mod automat cu frecvența dorită.

CERINȚE MINIME

- **Procesor 386DX/25 (486 sau clasa Pentium recomandat);**
- **Windows 95, 98, Windows NT 4.0 sau superior;**
- **DOS 5.0 sau superior, pentru componenta de DOS;**
- **Minim 8Mb RAM pentru Windows 9x (16 Mb recomandat) și 16 Mb pentru Windows NT (32 Mb recomandat);**
- **Minim 4Mb RAM pentru DOS (6 Mb recomandat);**
- **Spațiu pe hard disc: minim 4 Mb (8Mb recomandat);**
- **CD-ROM drive;**
- **Opțional – placă video Super VGA sau superior;**
- **Mouse Microsoft sau compatibil.**

SURSE

- **Programul: *RAV DESKTOP v.7***
- **Producător: GeCAD s.r.l.**
  Tel/Fax: 01 324 84 09, 647 63 07
  e-mail: office@gecadsoftware.com
  www.gecadsoftware.com

civilizații dispărute

Istoria și civilizația planetei

Cu toate că omenirea a cunoscut de-a lungul timpului etapele unui progres continuu, tehnologia și gradul de civilizație prezent nu au reușit să umbrească trecutul. Pe zi ce trece descoperim noi și noi valențe ale acestuia, mai ales că multe civilizații dispărute au lăsat în urma lor numeroase enigme care ridică și azi semne de întrebare. Vă propunem un produs care încearcă să dezlege, din punct de vedere istoric, social, economic, misterele vechilor civilizații. „MAYA – o civilizație dispărută" este produsul de debut al acestei colecții. Acest CD-ROM scoate în evidență aspectele mai puțin cunoscute ale civilizației Maya, prezentate în peste 1.500 de imagini și cu ajutorul a 30 de minute de film. Undeva, pe teritoriul actual al Mexicului, Guatemalei, Hondurasului și a Insulelor Belize, în urmă cu 4.000 de ani, a apărut o civilizație care uimește și astăzi prin cunoștințele și realizările sale. Având ca ghizi exploratori celebri, vom putea afla secrete, obiceiuri, ritualuri, despre construcția templelor și a piramidelor despre celebrul calendar Maya, și descifrarea inscripțiilor.

Poporul maya își marca foarte atent templele. Arheologii au descifrat scrierea și cronologia pe care și le stabilise acest popor.

Evenimentele la care dumneavoastră veți fi martori acoperă o perioadă de timp de la anul 2.000 i.Hr până la anul 1.500 d.Hr. Vă sunt oferite detalii amănunțite pentru planificarea unei călătorii în fiecare din cele 37 de site-uri arheologice. Explorați misterele civilizațiilor dispărute.

Lady Xoc este arătată cum îl ajută pe Jaguar Scut al II - lea să se pregătească de luptă. Ea îi ține scutul jaguar, iar el ține un cuțit în mâna dreaptă.

Cultura veche

Maya era un popor cu cunoștințe uimitoare: matematică, astronomie, tehnologie, organizare politică, sculptură și comerț.

Construcția templelor

Tehnologia de construcție a monumentelor maya nu este elucidată nici până azi în întregime. Uimitoare este geometria perfec-

SURSE

- **Software: Maya – o civilizație dispărută**
- **Producător: HR Media 1999**
  Se pot comanda la adresa:
  www. hrmedia.ro
  fax: 430 19 01

tă a acestora și modul prin care au fost transportatate uriașele blocuri de piatră cu acele utilajele rudimentare care existau la acea vreme.

Scrierea

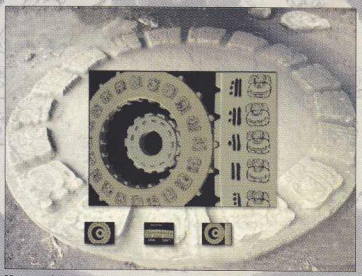
Maya au creat unul dintre cele 5 sisteme de scriere. Sistemul de scriere al lor era singurul complet care a existat în America. Din păcate, nu s-au păstrat documente maya scrise pe hârtie, deoarece au fost distruse de trecerea timpului și de alte elemente, cum ar fi cucerirea Americii de către spanioli. Spaniolii au distrus scrierile maya ca pe niște semne diavolești. Ei au ars mii de documente în piețele publice. Din fericire, s-au păstrat majoritatea inscripțiilor în piatră pe temple, scări și alte monumente ridicate de această civilizație.

Calendarul sacru

Maya observau mișcarea lunii, a soarelui și a planetei Venus. Ei mai urmăreau succesiunea anotimpurilor. Sistemul de referință luat în calcul pentru calendar era Geneza, de la care se considera că trecuseră 4.000 de ani. Calendarul maya era un sistem complex, folosit în exclusivitate de elita conducătoare.

Conducătorii considerau calendarul de mare preț.

Obiectele de artă și de cult maya se disting printr-o frumusețe și o grație aparte.



Maya au elaborat un sistem complex de măsurare a timpului. Acest sistem era compus din anul sacru, anul vag și ciclul calendarului.

Monumentele erau atent datate. Anul sacru dura 260 de zile. În stabilirea datelor calendaristice se ținea cont de 13 numere ce se repetau la nesfârșit, și se combinau cu numele a 20 de zile.

Calendarul vag

Anul vag avea 365 de zile – aproape la fel ca și anul calendaristic folosit astăzi. Diferența constă în faptul că anul era compus din 18 luni de câte 20 de zile și o lună de 5 zile.

Calendarul lung

Era o combinație între celălalte două tipuri de calendare. Repetarea unei date calendaristice se petrecea o dată la 52 de ani. Acest calendar era cel mai complex din America Centrală.

Mai multe lucruri despre maya le aflați de pe CD-ROM-ul *„ Maya – o civilizație dispărută“*.

Ofertă specială

Enciclopedia pe CD-ROM MAYA - O civilizație dispărută, prezentată în Easy PC nr. 12, la capitolul **REFERINȚE**.

Numai prin EASY PC puteți comanda această enciclopedie la prețul special de: 181.500 lei + T.V.A. + taxe poștale. Trimiteți comanda dumneavoastră la O.P. 18, C.P. 214, menționând adresa completă și numărul de telefon.

Pentru informații suplimentare vizitați site-ul:
www.hrmedia.ro

CERINȚE MINIME

- Procesor 486
- Windows 95
- CD -ROM drive
- Monitor cu minim 256 culori, cu rezoluție de 640 x 480

Safari

Ascunsele cărări ale Africii

Colecția „Flora și fauna planetei" vă prezintă locurile deosebite și mai greu accesibile ale planetei.

„SAFARI-Ascunsele cărări ale Africii" este primul produs din seria enciclopediilor interactive și vă oferă ocazia să descoperiți superbele și misterioasele așezări ale Africii. Acest CD-ROM conține un atlas zoologic complet prezentat cu ajutorul a 35 de minute de film, cuprinzând informații despre fauna Africii. Vizitați împreună cu noi parcurile-rezervații naturale: *Okavango*, *Chobe* și *Makgadikgadi* din Botswana și Zimbabwe, în peste 1500 de imagini.

Dacă doriți să organizați o călătorie, aveți informații amănunțite despre așezările sălbatice ale Africii cu traseele cele mai accesibile. Pentru a parcurge acest produs enciclopedic în totalitate veți avea nevoie de aproximativ 12 ore, explorare care o veți face în compania muzicii africane.

Evenimentele la care dumneavoastră veți fi martori vă oferă informațiile necesare pentru realizarea unei expediții în parcurile-rezervație naturală din Botswana și Zimbabwe, precum și filme ilustrând bogata faună a rezervațiilor *Okavango*, *Chobe* și *Makgadikgadi*.

Rezervația Chobe

Rezervația din partea cea mai de nord a Botswanei este considerată a treia ca mărime, acoperind 12.000 km². Datorită mărimii lui, *Parcul Național Chobe* cuprinde mai multe categorii geografice și de mediu. În sud-vest, *Depresiunea Mababe*, un fost lac secat, se întinde de la poarta sudică și cuprinde *Mlaștinile Savuti* până la *Colinele Gocha*. Centrul rezervației este împădurit și există o tabără la *Nogatsaa*. Partea cea mai căutată de turiști, *Serondela*, este în nord, de-a lungul râului *Chobe*. Cei mai mulți turiști zboară până la *Kasane* și își petrec timpul făcând tururi cu însoțitor în regiunea *Serondela*. *Serondela* este adiacentă râului *Chobe*, singura apă importantă, asigurând astfel oportunități pentru vânătoare. Cazarea se face în afara rezervației, exceptând cabana de vânătoare *Chobe*. Locurile pentru camping trebuie să fie închiriate în avans de la *Biroul Parcurilor Naționale din Maun* sau *Gaborone*. Vă prevenim, hoții traversează noaptea râul *Chobe* pentru a fura din campinguri, iar babuinii fac același lucru în timpul zilei. Traficul auto al agenților locali de turism transformă drumurile de aici în mlaștini de nisip; tracțiunea integrală este obligatorie. Drumul zilnic al elefanților între pădure și malul râului, unde se adapă, reprezintă una din atracțiile turiștilor. Vizitatorii văd adesea zibeline și antilope.

Makgadikgadi

Parcul Național Makgadikgadi Pans se află în albia secată a unui vechi lac, are o suprafață de aproximativ 2500 km² și patru tipuri distincte de mediu: pădure riverană, terenuri înierbate, desișuri *Mopane* și sărătură. Partea de vest, mărginită de râul Boteti, este o lunică cu copaci tineri și câteva drumuri. Un loc de camping în apropierea postului de frontieră *Khumago* vă oferă dușuri cu apă rece și toalete. Stoluri de ciori pestrițe și dropii trăiesc în apropiere. Un număr surprinzător de mare de zebre mișună noaptea în jurul taberei și dispar o dată cu primele raze ale soarelui. Douăzeci de kilometri mai la est, ajungeți în câmpie. Palmieri rari și tufișuri oferă adăpost struților, dropiilor Kori și antilopelor Steenbok. Animalele din *Makdagadikgadi* sunt foarte sperioase și trebuie să vă camuflați bine pentru a le vedea. Mergând două ore cu mașina spre est, ajungeți la marginea parcului unde tufișurile cenușii se amestecă cu *Mopane*. Peisajul este chiar mai aspru decât ce ați întâlnit până aici. Dacă vă afundați adânc în parc, fără un sistem de poziționare globală prin satelit (*GPS*) și fără provizii, este o nebunie. Sunt de preferat excursiile pe distanțe scurte. *Makgadikgadi* merită drumul până aici, mai ales că, practic, aveți tot parcul numai și numai pentru dumneavoastră. Stând seara lângă focul de tabără, auzind turmele de animale care mișună prin jur și știind că nu mai este nici un turist pe o

rază de mai multe mile în jur, căpătați sentimentul unei izolări liniștite, pur și simplu de neimaginat în alte rezervații din Botswana.

Moremi

Rezervația *Moremi*, care protejează 8,200 km², este cea de-a patra ca mărime din Botswana. În rezervație se întâlnesc trei tipuri de mediu: teren permanent uscat, teren care este uscat sau mlăștinos în funcție

vației este și cea mai puțin cunoscută.

Activități seismice recente au deviat apele care, în trecut, curgeau pe aici.

Animalele adaptate la condiții uscate, antilope sau struți, preferă această zonă.

de anotimp și deltă. *Moremi* cuprinde o treime din delta râului *Okavango*. Turismul în rezervație este urmărit cu grijă de autorități și limitat la două zone: partea de sud a Insulei *Chief's* și de-a lungul râului *Khwai* din jumătatea de nord. Insula *Chief's* oferă o gamă largă de opțiuni turistice: tabăra *Oddballs* – o opțiune ieftină pentru turiștii pe cont propriu, taberele *Crocodile Safari* și *Semetsi* la un preț relativ moderat și tabăra *Gunn's* pentru cei cu dare de mână.

Traversarea râului cu o barcă de papirus (Mokoro) este o experiență memorabilă; întâlniți hipopotami, antilope care se ascund la apariția turiștilor sau elefanți în ierburile înalte până la umăr. Într-un tur al insulei *Chief's*, întâlniți de la turme de antilope impala până la elefanți solitari.

Regiunea uscată *Gomoti* din partea de est a rezervației este mai puțin vizitată, dar în general nu este o grijă importantă în Botswana. Un tratament profilactic împotriva malariei este totuși o idee bună, mai ales în anotimpul ploilor. Nu sunt necesare vaccinări speciale. În Africa de Sud spitalele sunt moderne și bine echipate, la nivel vest-european, iar evacuarea de urgență medicală se poate face cu

Organizatorii de vânători sapă aici gropi de adăpat atrăgând vânatul, inclusiv specii de animale care preferă terenul umed. În consecință, *Gomoti* are o populație stabilă de animale de pradă. Elefanții traversează întreg *Moremi* înspre *Gomoti*, pentru a-și asigura hrana; girafele trăiesc ascunse în desișurile uscate. Partea de rezervație care mărginește confluența râurilor *Khwai* și *Okavango*, în nord, combină terenuri uscate (păduri *Mopane*) cu canale adânci.

Insula *Copacilor Morți* a fost creată de inundațiile sezoniere. Crocodilii prosperă în bălțile permanente ale acestei regiuni, la fel ca și o bogată varietate de păsări. Taberele din această zonă oferă condiții mai bogate decât cele din insula *Chief's*. Sălbăticiunile abundă prin pădurile liniștite și terenurile inundate. Elefanți sunt peste tot. Leii se pot vedea ceva mai rar, în vreme ce leoparzii sunt apariții comune.

Acest CD-ROM are incorporat tot software-ul necesar pentru a fi lansat în execuție.

CERINȚE MINIME

- 8 Mb RAM
- Win 95 sau Win 98
- soundblaster
- CD-ROM drive
- minim 256 culori, 640x480 (recomandat 16.000 de culori, 800 x 600)

SURSE

- Programul produs de HRMedia 1999
  E-mail: hrmedia@ansit.ro

Ofertă specială

Enciclopediile pe CD-ROM:

- „Maya – O civilizație dispărută"
- „Safari – Ascunsele cărări ale Africii", prezentate în capitolul **REFERINȚE** din Easy PC nr. 12 și 13.

Numai prin EASY PC puteți comanda această enciclopedie la prețul special de: 181.500 lei + T.V.A. + taxe poștale.
Trimiteți comanda dumneavoastră la O.P. 18, C.P. 214, menționând adresa completă și numărul de telefon.
Pentru informații suplimentare vizitați site-ul:
www.hrmedia.ro

windăuz nouășcinei

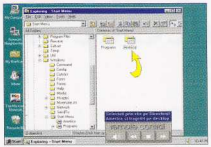
Windows pentru toți românii

Folosirea calculatorului a devenit o necesitate aproape în toate domeniile de activitate în era informațională pe care o parcurgem. Sistemul de operare Windows este unul dintre cele mai răspândite din întreaga lume. Utilizarea computerului trebuie să înceapă prin însușirea temeinică a acestui sistem fiindcă un utilizator ineficient nu se poate bucura de toate avantajele pe care le oferă un computer.

Windows 95 Tutorial în limba română este un program simulator prezentat pe CD-ROM. Obiectivul pe care și-l propune este să vă inițieze simplu în tainele utilizării sistemului de operare Windows, după rețeta *„Învățați din exemple"*. Cuprinde peste 150 de lecții interactive. Lecțiile încep cu o introducere video în care se explică „elevului" ceea ce va învăța în lecția respectivă.

După introducerea CD-ului în unitate și rularea unui filmuleț de început, avem în față o interfață ușor de folosit care conține o listă cu toate lecțiile disponibile. Începând cu o simplă prezentare a sistemului *Windows 95*, se parcurg pași succesivi până la explicarea utilizării facilităților avansate ale lui *Windows 95*. Aici vom enumera creșterea vitezei computerului cu ajutorul unor artificii ascunse prin meniurile diverselor aplicații ce însoțesc sistemul de operare.

O lecție constă dintr-o prezentare a butoanelor și opțiunilor cu care se îndeplinește un scop. Interactivitatea este necesară deoarece utilizatorul trebuie să apese pe aceste butoane pentru a parcurge tutorialul. De exemplu, la lecția destinată învățării apării discurilor de rețea,



Vi se explică, ca la școală, ce pași trebuie să parcurgeți pentru realizarea unei operații.

săgeata galbenă indică iconul *Network Neighborhood*, iar o voce feminină spune că trebuie apăsată tasta din dreapta a mouse-ului pe acest icon, apoi trebuie selectată opțiunea *MapNetwokDrive*. De aici, sunteți îndemnați să alegeți o literă pentru drive-ul de rețea și să introduceți calea până la acel disc. Evident, pentru finalizarea mapării, trebuie apăsat butonul *OK*. Dacă ați greșit o literă, la introducerea căii, programul semnalează acest lucru și invită la tastarea corectă a căii. Lecția se termină cu demaparea acestui disc de rețea creat.

Deși prezența unei plăci de

Pe ecran sunt afișate exact meniurile Windows. Vocea profesoarei vă arată ce trebuie să faceți.

sunet pe care se rulează *Windows 95 Tutorial* nu este obligatorie fiindcă acțiunile care trebuie realizate sunt tipărite într-o *telecomandă*, nu omiteți vocea „profesoarei" și mai ales nu trebuie să pierdeți accentul cu care pronunță diverse cuvinte specifice: *hard disc*, *Schedule+*, *hyperterminal* etc.

În concluzie pentru un începător, în ceea ce privește învățarea sistemelor de operare *Windows 95*, utilitatea acestui program este indiscutabilă.

AVANTAJE

- Cere mai puțin timp decât citirea unei cărți
- Vorbește cursantului și simulează situațiile reale
- Este mai ieftin decât aplicarea unor metode alternative
- Permite asimilarea mult mai rapidă și mai corectă a deprinderilor necesare
- Nu permite cursantului să greșească (supraveghează și instruiește în permanență utilizatorul)
- Se adresează atât începătorilor, cât și celor mai avansați. Un începător îl poate folosi pentru o parcurgere sistematică a lecțiilor, iar un avansat îl poate utiliza ca referință
- Nu afectează funcționarea PC-ului pe care este rulat
- Nu modifică setările inițiale sau programele instalate
- Poate fi folosit individual sau pentru a instrui grupuri de cursanți
- Nu necesită resurse deosebite și performanțele suplimentare duc la satisfacție sporită în exploatare

CERINȚE MINIME

- Procesor 386 sau ulterior
- RAM: minim 8 Mb
- CD-ROM 4x sau mai bun
- Placă de sunet
- Placă grafică 640 x 480 cu 256 culori
- Sistem de operare: Windows 3,1x, Windows 95, Windows NT

SURSE

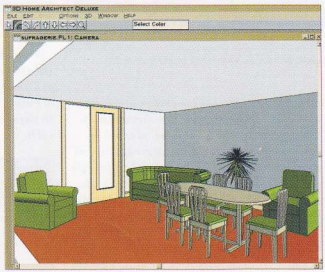
- Programul: Windows 95 Tutorial
- Producător: Autocom Timișoara
  Tel/Fax: 056 201 460
  OP 1, CP 261, Timișoara 1900
  E-mail: office@autocom.ro

Arhitectură 3D

Să ne decorăm locuința

Creați o nouă ambianță într-o cameră veche sau construiți o altă cameră.

Case, decorații interioare. Este un subiect sensibil. Toți ne dorim case cât mai frumoase. Nu toți avem parte. Dar toți putem visa. Ne putem imagina cum ar putea arăta casa dacă am mai cumpăra un dulap, dacă am schimba fereastra sau ușa. Programul *3D Home Architect Deluxe* este unul simplu și este în același timp foarte puternic, rolul său este de a permite începătorilor să creeze încăperi decorate profesional. Prin combinarea comenzilor de tip *point-and-clic* (indică-și-alege) ale lui *Microsoft Windows* cu obiectele „inteligente", programul vă permite dumneavoastră, amatorul de decorațiuni – dar fără o instruire de specialitate – să redimensionați și să redecorați o cameră sau chiar o casă întreagă. Puteți vizualiza și edita aceste aranjamente folosind ramura *3D* a programului și puteți tipări planuri pentru a fi folosite de către arhitecții cu adevărat profesioniști care vă vor decora casa conform dorințelor dumneavoastră.



Elementele necunoscute din decorarea unei locuințe dispar cu ajutorul programului 3D Home Architect.

Ce este

3D Home Architect Deluxe este o aplicație care rulează sub Windows. Programul folosește opt tipuri de ferestre:

Plan: este o vedere de sus a proiectului pe care l-ați creat dumneavoastră.

Wall Elevation: (cota peretelui): este tot o vedere tridimensională, dar a peretelui care îl arată pe acesta și pe toate obiectele pe care le agățați pe acesta. Puteți vedea înălțimea și lățimea peretelui, dar nu-i puteți vedea grosimea.

Cross Section (secțiunea transversală): este o vedere tridimensională. Această vedere include și acoperișul. În această vedere se poate vedea și înălțimea, grosimea cât și lățimea pereților.

Plan Camera: este o vedere *3D* a planului dumneavoastră. Aveți posibilitatea să plasați o cameră de luat vederi în vederea plană (*Plan view*) și apoi fereastra afișează vederea pe care o culege camera.

Full Camera: este o vedere tridimensională care oferă o perspectivă de ansamblu a întregului model.

Overview: (vedere de sus): este o vedere de sus a proiectului dumneavoastră.

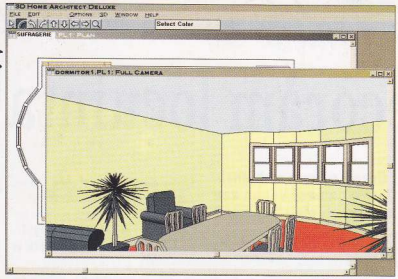
Full overview: (vedere de ansamblu): este tot o vedere tridimensională, dar în loc de a vedea o perspectivă din interiorul camerei, veți vedea o vedere de sus a întregului proiect – incluzând acoperișurile.

Materiale: în această fereastră veți vedea o foaie de calcul care conține lista cu toate componentele pentru construirea unei case.

Elementele arhitectonice și de dotare sau de decor pot fi dimensionate în conformitate cu pretențiile dumneavoastră.

Tehnologie SmartParts

Elementul principal care diferențiază programul *3D Home Architect Deluxe* de alte programe *CAD*



După ce se precizează elementele din care este alcătuită camera, ele pot fi vizualizate 3D.

este abordarea *object-oriented* (orientată către obiect). Cele mai multe programe *CAD* pentru uz general creează obiecte geometrice simetrice cum ar fi linii, arcuri de cerc. Aceste elemente sunt apoi asamblate ca să alcătuiască entități mai complexe.

3D Home Architect Deluxe folosește obiecte care sunt mai complexe și mai variate pentru început. Ce reprezintă aceste obiecte și relația dintre ele este exact ceea ce va trebui dumneavoastră să precizați. Rezultatul este ceea ce se numește tehnologie *SmartParts*.

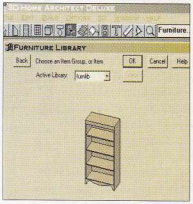
În orice caz, trebuie să începeți prin a preciza dimensiunile camerei. Apoi lăsați *3D Home Interiors* să vă ghideze. Răsfoiți *Design Book* (catalogul de design) pentru a alege mobilierul, dotările electrocasnice, tipul de podea și tipul ferestrelor. Este ușor: trebuie să căutați fiecare obiect în funcție de firma producătoare, de tip, de stil și, bineînțeles în funcție de preț. Așezați obiectele în cameră și vă veți crea o impresie generală despre cum va arăta camera. Tot ce vă mai rămâne de făcut este să cumpărați acele obiecte. Oricum rezultatele vor fi spectaculoase!

Caracteristicile interioarelor 3D

Aveți la dispoziție 100.000 de obiecte de mobilier și accesorii de la 50 de firme producătoare printre care se numără *JCPenney, Z Gallerie, Frigidaire, Marvin Windows and Doors* și *WallPapers To Go*.

Vă puteți alege ferestrele, iluminarea, podeaua, decorarea pereților și alte accesorii.

Puteți vizualiza orice cameră în perspectivă foto-realistică (*3D*)

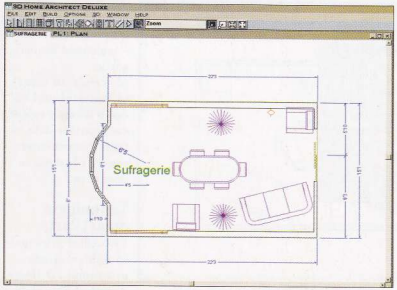


Piesele de mobilier pot fi vizualizate înainte de amplasarea lor în cameră.

Alegeți-vă mobilierul favorit, finisajul pereților și salvați mai multe versiuni pentru fiecare cameră.

Vi se mai pune la dispoziție și o legătură la site-urile producătorilor de mobilă, de aparatură electrocasnică, și de dotări speciale.

Vă puteți tipări planurile locuinței și vă puteți întocmi lista de cumpărături (nu uitați să specificați gama de prețuri în care se încadrează obiectele alese).



Dispunerea obiectelor în cameră se poate face cel mai bine cu ajutorul imaginii de mai sus .

DE CE AVEȚI NEVOIE

- **Sistem de operare Windows 95**
- **Procesor Pentium**
- **Minim 16 Mb RAM**
- **Cel puțin 35 Mb de spațiu liber pe hard disc**
- **Monitor SVGA care să poată afișa milioane de culori**
- **Placă video de 24-bit cu rezoluție recomandată de 800x600**
- **Imprimantă: funcționează cu toate imprimantele care funcționează sub Windows**

SURSE

- **Software: 3D Home Architect Deluxe**
- **Distribuitor: Monosit s.r.l**
  Tel: 330 63 52, 330 23 75
  Fax: 330 63 51
  E-mail: monosit@com.pcnet.ro

Salon cosmetic virtual

Cosmetică virtuală

Vin sărbătorile: Moș Nicolae, Crăciunul, Revelionul anului 2000, – coafuri, culori noi, tunsori, machiaje, tipuri de ochelari, pălării și chiar pariuri...

Iată că acum vă puteți pregăti pentru trecerea pragului anului 2000 fără cel mai mic risc. Puteți experimenta coafuri, culori noi pentru păr, accesorii (pălării, ochelari, lentile de contact), puteți încerca diverse modele de pariuri, puteți experimenta machiaje mai estompate sau mai îndrăznețe fără nici o grijă. Puteți realiza totul simplu, de la tastatura computerului dumneavoastră. Dar care este acel pachet software care oferă aceste oportunități minunate? El poartă un nume de prestigiu: *COSMOPOLITAN Makeover*.

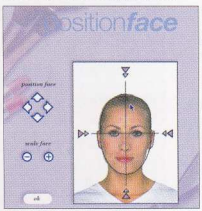
Vom descrie pe scurt etapele pe care trebuie să le parcurgeți pentru a vă crea un nou look – *look*-ul *anului 2000*.

Iată cum veți începe. Trebuie să aveți o poză actuală, din față. Fotografia trebuie realizată astfel încât să aveți chipul cât mai liber, fără șuvițe, fără accesorii.

Poza se scanează, după care se încarcă fișierul în computer. Variantă alternativă: folosiți o cameră foto digitală care va transpune imaginea direct pe computer.

Poziționarea chipului

De îndată ce ați încărcat în computer fișierul cu fotografia dumneavoastră, trebuie să ajustați imaginea astfel încât să se potrivească în *Cosmopolitan Makeover The Collection Template*. Prin folosirea săgeților și a butoanelor de scalare din meniul *Position-Face*, puteți ajusta imaginea corespunzător pentru *Virtual Makeover hair styles* (coafuri *Virtual Makeover*).



Observație: Se poate repoziționa imaginea oricând prin selectarea butonului de *Re-position Face* în cadrul meniurilor *Hair styles* (coafuri), *Eyewear* (accesorii pentru ochi), *Bridal Menu* (accesorii pentru mirese). Folosiți cele 4 săgeți de poziționare pentru a centra chipul ținând cont de liniile de ghidare indicate de program. Folosiți butoanele *Scale Face* pentru a dimensiona imaginea astfel încât să se încadreze cât mai bine. Butonul *(+)* mărește imaginea, iar butonul *(-)* o micșorează.

Imaginea poziționată corect trebuie să fie centrată între liniile de ghidare, iar ochii trebuie să fie așezați în dreptul orificiilor din schemă. După poziționarea feței, dați clic pe *OK*.

Hair Styles&Hair Colours (Coafuri și culori de păr)

Alegeți-vă diverse coafuri de diverse lungimi, culori sau nuanțe de păr.

Din meniul principal dați clic pe *Hair Styles*. Optați pentru o variantă de coafură cu păr scurt (*Short*), păr mediu (*Medium*) sau păr lung (*Long*). Vă puteți alege de asemenea, și o coafură elaborată (*Creative, Glamourous*). Chiar și bărbații își pot alege o frizură nouă apăsând pe butonul *Men*. Coafurile respective apar în fereastra derulantă.

Când descoperiți o tunsoare sau o coafură care vă avantajează, selectați-o. Coafura va fi aplicată chipului dumneavoastră.

După selectarea coafurii, puteți folosi butoanele *(+)* sau *(-)* pentru a redimensiona coafura astfel încât să încadreze imaginea cât mai bine.

Culoarea părului se poate modifica prin apelarea butoanelor *Blonde* (blond), *Red* (roșcat), *Brown* (castaniu), *Black* (brunet). Puteți ajusta nuanța părului prin apelarea butoanelor *Lighter* sau *Darker*.

Dați clic pe *Re-position Face* dacă doriți să ajustați din nou poziția imaginii.

Cover-up (Acoperire)

Prin folosirea instrumentului *Cover-Up*, puteți îndepărta petele existente pe față. Dați clic pe iconul *Cover-Up*. Încercuiți petele; dați un clic în centrul suprafeței selectate. Pata va dispărea sau se va decolora – devenind mai puțin vizibilă.

Eyebrows (Sprâncene)

Și acest instrument poate fi folosit pentru a vă îmbunătăți aspectul. Cu ajutorul său vă puteți schimba culoarea sau forma sprâncenelor. Din meniul principal, dați clic pe *Eyebrows*. Dați apoi clic pe butonul *Zoom In* pentru a mări imaginea și pentru a obține o vedere amănunțită – necesară atunci când colorați sau când pensați sprâncenele.

Pencil (Creion)

Folosiți acest instrument pentru a vă schimba culoarea sprâncenelor. Iată pașii care trebuie parcurși: selectați iconul *Pencil*, alegeți grosimea vârfului creionului după dorință, alegeți apoi o culoare – nu uitați că puteți schimba culoarea oricând. Culoarea se va aplica cu mouse-ul. Se pot folosi chiar și mai multe culori.

Tweeze (Pensetă)

Acest instrument se poate folosi pentru ca să vedeți cum v-ar sta cu sprâncenele mai subțiri sau de o formă diferită. Selectați iconul *Tweeze* (Pensetă). Dați clic pe butonul *Pick Up Colour*. Selectați culoarea pe care doriți să v-o aplicați pe sprâncene. Alegeți dimensiunea pensulei. Aplicați culoarea cu ajutorul mouse-ului. Puteți folosi *Undo* sau *Clear* de câte ori este nevoie.

Contact Lenses (Lentile de contact)

De multe ori v-ați gândit că ar fi interesant să aveți ochii de altă culoare; acum puteți realiza acest lucru fără nici un risc și fără cheltuieli inutile. Trebuie să apelați *Contact Lenses* din meniul principal.

Primul pas este să conturați un iris al ochiului. Acest lucru se poate realiza prin apelarea butonului *Define Eyes* (definirea conturului ochilor). Atunci când este afișată zona ochilor, folosiți mouse-ul pentru a desena o linie în jurul irisului unui ochi. Atunci când ați terminat, suprafața selectată va apărea înnegrită. Dacă vă convine conturul pe care l-ați realizat, dați un clic pe buton pentru a contura și irisul celuilalt ochi. Alegeți culoarea de lentile de contact pe care doriți să o experimentați. *Virtual Makeover* va schimba automat culoarea ochilor în funcție de cea pe care o alegeți.

Accesories (Accesorii)

Puteți folosi diverse accesorii pentru a vă completa noul look. Ce ziceți de o pălărie? Sau de niște ochelari noi de vedere sau de soare?

În meniul principal, dați un clic pe butonul *Accessories* (accesorii). Alegeți un model de pălărie dintre cele care vă stau la dispoziție în fereastra derulantă. Atunci când dați clic pe un model de pălărie, aceasta va apărea pe fotografie. După selectarea pălăriei, puteți folosi butoanele *(+)* sau *(-)* pentru a-i ajusta mărimea în funcție de dimensiunea capului. Puteți da clic pe *Reposition Face* în orice moment pentru a ajusta poziția chipului.

Lip Colour & Liner (Ruj)

Vă puteți alege o nuanță nouă de ruj fără riscul de a arunca banii fără rost. Experimentarea se face similar cu modificarea culorii lentilelor de contact: se conturează buzele și apoi se aplică diverse nuanțe de rujuri.

Men's facial hair (Mustăți și bărbi)

Bărbații au la dispoziție diferite forme de bărbi sau mustăți.

Iată cum se pot experimenta fără riscuri și fără a părăsi biroul cele mai diferite și mai îndrăznețe look-uri.

După construirea noii imagini pe PC, puteți să vă schimbați înfățișarea cu încredere și fără teama că nu v-ar sta bine. Succes!

CERINȚE MINIME:

- **16 MB de RAM**
- **2X CD-ROM Drive**
- **14 MB spațiu liber pe hard disc**
- **monitor 16-biți high colour**
- **sound blaster 8-biți (recomandat 16 biți)**
- **mouse**
- **imprimanta (opțional)**

CE VĂ TREBUIE

Software: Cosmopolitan Makeover
Accesorii hardware: scanner sau cameră foto digitală, imprimantă color

SURSE

Program: Cosmopolitan Makeover
Distribuitor: Monosit Conimpex s.r.l.
Tel/Fax: 330 58 22, 330 23 75
E-mail: monosit@com.pcnet.ro

Astronomie

Cerul nopții

Cu ajutorul unui computer puteți călători pe Marte sau pe Pluto ori către cele mai îndepărtate colțuri ale Universului, doar printr-o simplă apăsare a butonului mouse-ului.

Ați privit vreodată cerul unei nopți și v-ați gândit cum se numesc toate punctele acelea luminoase și cât de departe sunt? Cu ajutorul unui PC vă instalați un planetariu pe biroul dumneavoastră. Puteți învăța totul despre planete și stele, puteți fi James Kirk sau Jean-Luc Picard (din *„Star Trek"*) și vă puteți aventura la capătul Universului; sau puteți explora zone mai apropiate de casă realizând o călătorie prin sistemul nostru solar. Și veți fi uimiți de prețurile modice ale unora dintre titlurile disponibile.

„Dincolo de planeta Pământ" – va pași omul pe Marte?

Beyond Planet Earth

„Dincolo de Pământ", de pe canalul *Discovery*, prezintă o vedere de ansamblu a explorării spațiului, care vă poartă de la nașterea Universului până la o posibilă expediție umană pe Marte. Conține 200 de poze și 50 de minute de filmări video, plus întrebări și răspunsuri pe care vi le dau experți precum *Buzz Aldrin*.

Redshift

„Redshift" enumeră o listă ametitoare de 250 000 de corpuri cerești, cu o mulțime de informații despre fiecare. Vă permite să vizionați cerul de oriunde și oricând. Puteți vedea cum arăta cerul nopții pe vremea faraonilor egipteni sau în timpul bătăliei de la Hastings. Puteți, de asemenea, prezice și simula eclipse și conjuncții, puteți admira peste 700 de poze și videoclipuri splendide sau puteți consulta una dintre cele 2000 de date din *„Dicționarul de astronomie"* al editurii Penguin. *„Redshift"* este inegalabil din acest punct de vedere!

Discover Astronomy

„Descoperiți astronomia" a fost realizat de foști cercetători din programul spațial rusesc și explică toate conceptele astronomice principale. El conține 50 de simulări spațiale pline de acuratețe, 9 tururi animate descriind evoluția Universului, de la Big Bang până la apariția vieții pe Pământ, 90 de referințe extrase din *„Dicționarul de astronomie"* Penguin și o galerie de peste 60 de poze incredibile ale unor stele, galaxii și planete. CD-ROM-ul este o introducere excepțională în domeniul celest și, surprinzător, nu costă mult mai mult decât o carte obișnuită.

Astronomical Explorations

„Explorări astronomice" este un CD-ROM la un preț moderat. El prezintă o introducere simplă în sistemul solar și nu numai, fiind ideal atât pentru copii, cât și pentru adulți. Aici există cel puțin 300 de pagini de texte despre astronomie, 50 de teme muzicale, 20 de secvențe video și 500 de poze uimitoare din diverse surse – inclusiv surse *NASA*. El conține, de asemenea, un glosar explicit de termeni științifici.

Planetele

CD-ROM-ul *„Planetele"* face parte din *Biblioteca științifică americană*, deci aveți un standard asigurat de informare. Bazat pe best-sellerul lui David Morrison de la *Centrul*

„Planetele" – un tur impresionant prin Univers.

Citiți pe site-ul Easy PC

ONLINE

Pe Internet sunt mai multe site-uri astronomice decât puteți vedea cu un telescop. Căutați în domeniile „spațiu" sau „astronomie" și veți fi, cu siguranță, copleșiți.

- **Nu puteți avea un start mai bun decât cu site-ul NASA care se găsește la adresa: http://www.nosc.mil/planet earth/nasa.html#naso4**
- **Sau ce părere aveți despre pagina telescopului Hubble http://www.stsci.edu/**

de cercetări Ames al NASA, acest CD-ROM conține aproape tot ce și-ar putea dori să știe despre astronomie un entuziast sau un amator interesat.

O notă aparte o reprezintă *„Călătorul planetar"*, care vă poartă în escapade pe suprafața oricărei planete din sistemul nostru solar.

Orbite

Întesat de informații serioase, *„Orbite"* explorează planetele din sistemul solar. Puteți prezice și observa evenimente astronomice importante și puteți urmări orbitele planetelor. Sunt, de asemenea, o mulțime de poze însoțite de animații color și grafice tridimensionale. *„Orbite"* este un volum de sine stătător, dar este cel mai bine pus în valoare de CD-ROM-ul spațial *„Power Pack"* al firmei *Softkey*. Celelalte două volume sunt *„UFO, un ghid al dovezilor terestre ale extratereștrilor"* și *„Odiseea spațială"*, o colecție de 100 de imagini, 25 de filme și 100 de coloane sonore pe teme spațiale.

Misiuni spațiale

În ceea ce privește zborurile spațiale, CD-ROM-ul intitulat adecvat *„Misiuni spațiale"* este o enciclopedie cuprinzătoare a fiecărei misiuni spațiale, completată cu imagini video și poze. Sau puteți încerca *„Cursă spațială"*, care conține peste 30 de minute de film, 120 de minute de comentarii și circa 1000 de poze. Acestea se combină pentru a relata povestea eforturilor rasei umane de explorare a spațiului ca ultimă frontieră.

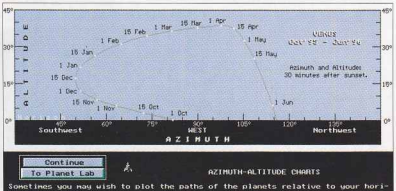
Enciclopedia martorilor spațiului și Universului

Nici copiii nu sunt excluși, pentru ei există *„Enciclopedia martorilor spațiului și Universului"*. Copiii de peste 10 ani pot explora nu doar spațiul până la marginile cele mai îndepărtate ale Universului, ci și istoria astronomiei, și asta prin intermediul videoclipurilor, pozelor și chiar al unui joc.

„Misiuni spațiale"– agonia lui Apollo 13.

Telescopul spațial Hubble

Aceasta este o istorie a telescopului spațial care a permis astronomilor să privească în Cosmos cu o claritate netulburată de atmosfera distorsionantă a Pământului. Discul conține informații despre design-ul și construcția lui *Hubble*, mult-așteptata lansare, agonia primelor eșecuri și reparațiile ambițioase ale NASA. Există un comentariu al unui expert, relatări ale martorilor și o galerie extraordinară de peste 100 de poze color *Hubble*, cum poate n-ați mai văzut niciodată.



„Orbite"– o privire detaliată asupra spațiului la un preț competitiv.

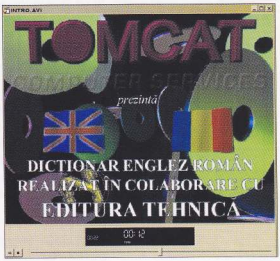
SURSE

- **Redshift 2.0**
- **Discover Astronomy (Descoperiți astronomia)**
- **Astronomical Explorations (Explorări astronomice)**
- **The Planets**
- **Planetarium**
  Se poate achiziționa de la Monosit s.r.l.
  Tel.: 330 63 52
  Fax.: 330 63 51
- **Orbits (Orbitele)**
- **Eyewitness Encyclopedia of Space and the Universe (Enciclopedia martorilor spațiului și Universului)**
- **The Hubble Space Telescope (Telescopul spațial Hubble)**
- **Beyond Planet Earth (Dincolo de planeta Pământ)**
- **Space Missions (Misiuni spațiale)**
- **The Space Race (Cursa spațială)**

Engleza fără secrete

Dicționarele

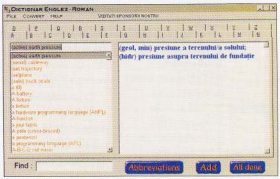
Sunt anoste, sunt greoaie, dar atât de utile. De fapt, nu sunt utile, sunt indispensabile! Cel mai greu e atunci când o persoană începe studiul unei limbi străine. Trebuie să înceapă cu vocabularul cuvânt cu cuvânt. În timp, cuvintele învățate se adună și încep să fie uitate – în general, cuvintele folosite rar.



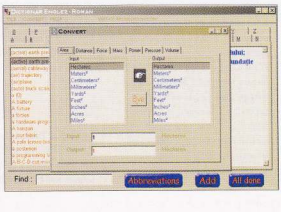
Un om învață o limbă, adică știe să o vorbească, să se exprime și să explice ce dorește, însă niciodată nu va putea memora toate cuvintele din fondul unei limbi. Omul nu le poate cuprinde. Ei bine, pentru aceste cuvinte este *strict necesar* un dicționar.

Dicționarele sunt cu atât mai bune cu cât cuprind mai multe cuvinte. Un set de *dicționare* este format din cel puțin două. Să luăm ca exemplu *dicționarele englez-român* și *român-englez*. Și mai bine e ca în acest set să se numere și un *dicționar* tehnic și unul ortografic, ortoepic, un ghid de conversație.

Cei care au folosit din greu *dicționarele* știu ce ajutor temeinic înseamnă unul care poate fi folosit on-line. Acesta nu mai ocupă loc în bibliotecă și, mai ales, nu mai consumă mult timp pentru căutarea unui cuvânt sau chiar a unei expresii.



În numărul 9 al revistei noastre am mai prezentat un *dicționar on-line englez-român* și *român-englez on-line*.



SURSE

Software: Dicționar Tehnic Englez-Român
Distribuitor: Monosit Conimpex s.r.l.
Tel/Fax: 330 58 22, 330 23 75
E-mail: monosit@com.pcnet.ro

Dicționarele pe care urmează să le prezentăm acum sunt mai complete și mai complexe pentru că înglobează și termeni tehnici.

Vă vom prezenta în continuare versiunea îmbunătățită și adăugită a unui dicționar pe care l-am mai prezentat în Easy PC.

Cum căutăm un cuvânt

Pasul 1. Se introduce în caseta de text comanda Find pentru cuvântul care urmează a fi căutat. Se tastează apoi Enter.

Pasul 2. Lista derulantă vă va prezenta toate înregistrările care încep cu cuvântul respectiv. Selectați cuvântul căutat din lista derulantă sau, dacă nu doriți să optați pentru această variantă, folosiți bara derulantă pentru localizarea acestuia.

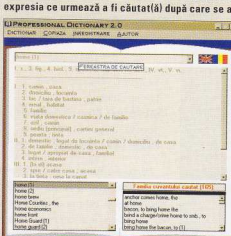
Pasul 3. După selecție, caseta de text din partea dreaptă a ferestrei vă va prezenta traducerea acestuia în limba română.

Notă 1: Pentru a trece în caseta de text corespunzătoare listei derulante, puteți folosi mouse-ul sau tasta TAB.
Notă 2: În caseta de text Find se pot introduce numai cuvinte care încep cu orice literă mică din alfabetul englez. Cuvintele care încep cu literă mare sau cu orice alt caracter nu sunt admise.

Cum se face căutarea

Pentru căutare se procedează astfel:
Există trei metode:

- **În căsuța de căutare (stânga sus) se introduce cuvântul sau expresia ce urmează a fi căutat(ă) după care se apasă tasta** Enter.



În lista din stânga jos se începe tastarea cuvântului până când acesta apare în listă; în continuare, se poate derula lista în sus sau în jos cu ajutorul mouse-ului sau a săgeților. Din fereastra de explicații se selectează cu mouse-ul cuvântul (prin dublu clic) sau expresia care urmează a fi căutat(ă).

- **Pentru a alege sensul căutării** (englez-român **sau** român-englez) **se dă clic cu mouse-ul pe stegulețul din dreapta sus (ordinea steagurilor indică sensul în care se va face căutarea). Selectarea limbii se mai poate face și altfel, mergând în meniul** Dicționar **(stânga sus).**

- **În dreapta jos, în fereastra** „Familia cuvântului căutat:" **vor apărea toate cuvintele sau expresiile ce includ textual cuvântul sau expresia căutat(ă).**

La căutarea în sensul român-englez, în această fereastră vor apărea cuvintele din limba engleză în explicația cărora este inclus cuvântul căutat.

Căsuța de căutare are un istoric (care se apelează cu un clic pe săgeata din dreapta sa **sau folosind tastatura cu ajutorul tastelor** Alt+săgeata în jos**) ce memorează cuvintele căutate și care pot fi apelate printr-un clic cu mouse-ul. În lipsa mouse-ului, se poate folosi tastatura. Trecerea de la un element la altul se face cu ajutorul tastei** Tab. **Selectarea meniului se face cu tasta** F10, **iar în pagina de** Help (Ajutor) **se ajunge tastând** F1. **Vă dorim succes!**

Versiunea nouă a acestuia vă oferă un fond de peste 200.000 de cuvinte și expresii în limba engleză și peste 80.000 de cuvinte din limba română.

Iată că aveți mai multe opțiuni, dar toate trebuie privite din punctul de vedere al utilizatorului de computer, al omului care folosește acest instrument puternic și care își oferă șansa de a profita la maximum de timpul și cunoștințele sale.

Professional Dictionary versiunea *2.0* oferă un număr aproape dublu de cuvinte, o căutare mai rapidă și un mod mai simplu de utilizare față de versiunea precedentă.

Professional Dictionary versiunea *2.0* include ca noutate absolută un *Dicționar Tehnic Român-Englez*, cu un volum imens de cuvinte. Posibilitatea căutării de expresii formate din cuvinte de bază îmbunătățește considerabil calitatea dicționarului.

Informații generale

Dicționarul are un pronunțat caracter practic prin structura sa și poate fi consultat cu folos de toți cei care, începători sau avansați, studiază limba engleză.

Acest *dicționar* se adresează oricui dorește să lucreze cu eficiență maximă și să economisească timp. Programul acesta completează fericit materialul lingvistic din *dicționarele generale englez-român* și *român-englez*.

Prin amploarea sa, această versiune satisface o varietate mare de utilizatori care activează în cele mai diverse domenii de activitate. Poate fi folosit cu succes de: elevi, studenți, profesori, ingineri, cercetători, traducători – toți aceștia fiind cu succes reprezentați în volumul mare de cuvinte cuprinse.

O facilitate importantă este *Familia* cuvântului căutat, care pune la dispoziția utilizatorului o unealtă extrem de puternică în procesul de căutare; aici se regăsesc toate cuvintele și expresiile ce conțin acel cuvânt sau acea expresie.

Dicționarul are eficacitate maximă când este folosit pentru traduceri din engleză în română.

SURSE

Software: Professional Dictionary v. 2.0
Producător: Sentra Computers Craiova
Tel/Fax: 051 415 432, 051 410 407
E-mail: sentra@icnet.ro

maternitate

Cuvântul-cheie este „mama”

Descoperiți cum vă poate ajuta PC-ul în toate fazele sarcinii și în anii care urmează după naștere.

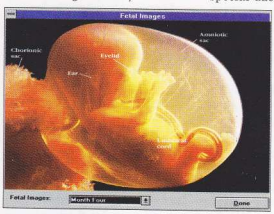
Poate credeți că sarcina și îngrijirea copilului reprezintă domenii în care computerul nu vă poate ajuta. Dar PC-ul de acasă vă poate fi util în multe moduri.

Există programe de computer care vă ajută să vă mențineți condiția fizică și un regim corect de alimentație prin consumarea alimentelor potrivite. Sunt destule baze de date cu rețete pline de idei pentru mâncăruri gustoase și sănătoase, și chiar un număr tot mai mare de rețete cu conținut redus de grăsimi, sare și zahăr. Puteți achiziționa enciclopedii medicale și ghiduri anatomice. Există și câteva CD-ROM-uri specializate care vă îndrumă pe tot parcursul sarcinii, explicând exact ce se întâmplă și de ce se întâmplă. Ele vă pot chiar ajuta să explicați membrilor mai tineri ai familiei ce înseamnă sarcina.

În plus, prin Internet și serviciile online – *CompuServe* și *AOL* (*America On Line*) – puteți afla sfaturi utile de asistență medicală și chiar puteți intra în contact cu alte persoane ce se confruntă cu aceleași probleme. Veți găsi ajutor pentru sarcină, naștere și pentru toate problemele pe care le implică educația copiilor din prima zi de școală până la pregătirea examenului de bacalaureat sau de admitere la facultate.

Computerul poate fi util în special dacă doriți ca îngrijirea copilului să devină o profesie sau vreți să conduceți o instituție pentru copii.

Există destule programe disponibile care să vă ajute în orice moment, dar și programe care vă arată cum să conduceți afacerile cât mai unitar, pornind de la baze de date până la pachete software financiare.



Fotografiile din „Miracol în 9 luni” sunt uimitoare.

Un miracol în 9 luni

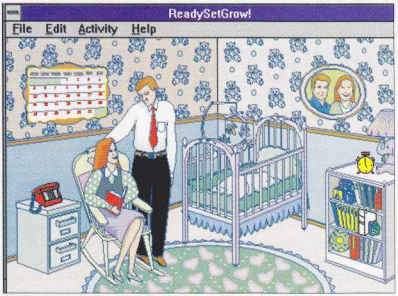
Acest CD vă călăuzește pe parcursul perioadei de nouă luni care începe de la concepția copilului și se încheie la nașterea acestuia. În timpul instalării puteți opta pentru ceea ce se numește o *„instalare decentă”*. Asta înseamnă că puteți să acoperiți organele genitale și sânii la femeie în imaginile anatomice; în plus puteți limita sau bloca accesul la subiectele delicate (cum este contracepția). Puteți exclude subiecte care vă deranjează sau care sunt nepotrivite pentru copii. Dacă doriți să modificați acest tip de instalare, trebuie doar să adăugați un rând într-un fișier de pe hard disc. Există instrucțiuni complete legate de acest procedeu.

În CD-ROM-ul *„Miracol în 9 luni”* aveți și un album de familie, în care un Adam și o Evă moderni vă călăuzesc prin toate fazele sarcinii. Veți asculta oameni care vă povestesc experiența lor. În plus, aveți animații, povestiri, filme cu rolul de a vă explica ceea ce se întâmplă.

În capitolul numit *„Viziunea despre sarcină a unui copil”* copiii se pot alătura lui Emily, o fetiță de 7 ani care se pregătește să-și întâmpine noua surioară sau noul frățior. Există și câteva jocuri care întăresc mesajul acestui capitol.

Aici este cuprins totul, de la fecundație până la naștere. În plus, aveți poze și filme foarte grăitoare.

„Instalarea decentă” vă va ajuta să nu vă jenați de copii.

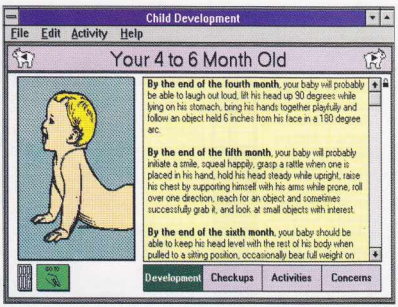


Apăsați pe un obiect din Ready Set Grow **pentru a lansa una dintre funcțiile programului.**

Ready Set Grow

Acesta este un CD destinat părinților. El are rolul de a-i călăuzi în perioada de concepție, sarcină, naștere până la educația adolescentului. Există mai multe variante. Dacă sunteți însărcinată, *Ceasul biologic* va urmări cât mai precis posibil dezvoltarea copilului. *Notițe medicale* este un loc pentru înregistrarea tuturor datelor medicale despre dumneavoastră și copiii dumneavoastră – vaccinări, perioada bolilor, medicamentele prescrise, alergii și așa mai departe. Acest capitol este util, deoarece multe din informațiile stocate aici vor deveni importante mai târziu. De o valoare specială este capitolul *Referințe* unde puteți găsi orice fel de informații, de la ce trebuie evitat în timpul sarcinii – toxine, alimente etc. – până la bolile copilăriei și primul ajutor. Există și un ghid cu ceea ce trebuie să aibă copilul cu el când pleacă la grădiniță sau într-o excursie.

Acest program este produs de o firmă americană, așa că tot ceea ce conține (cărți, organizații, magazine etc.) este tot de proveniență americană.



Urmăriți dezvoltarea copilului după naștere cu Ready Set Grow.

Child Care CD

Un program mai bogat este CD-ROM-ul *Child Care*, componenta medicală a firmei canadiene Corel. El este proiectat în principal pentru persoanele implicate în creșterea copilului – precum cei care conduc grădinițe și locuri de joacă; este creat și pentru alte categorii profesionale, cum ar fi asistente, doctori, studenți etc.

Acest CD este o sursă foarte utilă în casa dumneavoastră în ceea ce privește informațiile medicale. Unele subiecte includ probleme obișnuite, cum ar fi bolile copilăriei, alimentația și sănătatea dentară. Există, totodată, informații practice legate de grija pentru siguranța generală a copilului. CD-ROM-ul pătrunde chiar în stările emoționale ale copiilor și în relația cu starea generală a sănătății.

Informațiile au fost oferite de *Societatea canadiană de pediatrie* (*CPS*), o organizație profesională pentru pediatri, alături de personalități implicate în îngrijirea și creșterea copiilor. Deși informațiile sunt de proveniență canadiană, majoritatea pot fi adaptate oriunde pe glob. Multe persoane consideră CD-ROM-ul „*Child Care*" ca fiind extrem de valoros. Un alt titlu din seria medicală Corel este *Child Care Family Handbook* (Manual de familie pentru îngrijirea copilului).

SURSE

Nine Month Miracle
(Miracol în 9 luni)
Ready-Set-Grow
(Pe locuri, fiți gata, creșteți!) – colecția include 6 CD-uri și o carte
Child Care CD
(Îngrijirea copilului)

preziceri

Ce ne rezervă viitorul

Încă înainte

de începuturile istoriei scrise, oamenii credeau că mișcarea planetelor și a astrelor le influențează viața. Astăzi, mulți oameni consideră astrologia o prostie. Poate că au dreptate, poate că nu. Pe de altă parte, poate că o credință atât de persistentă, care s-a răspândit în toate culturile și generațiile indică o realitate aflată dincolo de rațional. Poate că, de fapt, nesiguranța și frica de necunoscut au determinat dorința oamenilor din toate colțurile lumii de a cunoaște viitorul.

Indiferent de credințele dumneavoastră personale, lumea de la granițele științei a intrat în era computerelor. Cu ajutorul unui PC puteți realiza hărți astrologice profesionale pentru dumneavoastră și pentru prieteni. Puteți ghici viitorul folosind vechea artă a *Tarotului* sau puteți explora geomanția, cititul în palmă (chiromanția), cititul aurei, numerologia, bioritmurile, percepția extrasenzorială personală sau arta *I Ching*. La un nivel mai serios, puteți cerceta folosirea unor plante ca alternativă la medicamente și multe altele.

Expert Astrologer (Expert în astrologie)

Programul *Expert Astrologer*, produs de firma Expert Software, este un program de învățare foarte puternic, care vă introduce în esența astrologiei. Acoperă o gamă largă de subiecte: natura semnului zodiacal (semnul soarelui), cum vă influențează personalitatea poziția planetelor din momentul în care v-ați născut sau cum se poate crea o hartă a compatibilității pentru a vedea cum vă veți înțelege cu rudele, prietenii sau celebritățile. Veți afla chiar dacă mariajul dumneavoastră este o greșeală sau nu! De asemenea *Expert Astrologer* vă ajută să creați cu ușurință hărți profesionale, să vă citiți singuri în palmă și să studiați unsprezece domenii-cheie ale vieții, printre care viața sentimentală, pasiunile și viața intelectuală.

Ar putea dezvălui computerul secretele destinului nostru?

Creați-vă hărți astrologice proprii cu programul Expert Astrologer.

Visions: Complete Astrology System (Viziuni: Un sistem astrologic complet)

Acesta este un pachet astrologic complet, care face tot ceea ce ar face un astrolog profesionist în schimbul unui preț piperat. Face automat calcule complexe, furnizează toate datele astrologice și realizează horoscoape pe baza sistemelor *Placidus*, *Koch* sau *Equal House*. Programul vă mai pune la dispoziție o mulțime de informații legate de planeta natală, de hărți, de horoscoape natale, date zilnice, hărți zilnice ale planetelor, horoscoape zilnice și rapoarte tipărite.

Multimedia Tarot for Windows

După astrologie, unul dintre cele mai populare sisteme de divinație este Tarotul. Acesta se bazează pe ideea că toate lucrurile importante ale vieții se reflectă în cele mai puțin importante. Aceasta înseamnă că studierea lucrurilor mărunte

Învățați despre Crucea celtică cu ajutorul programului Multimedia Tarot.

din viața noastră, chiar și studierea unui pachet de cărți, ne va spune câte ceva despre ceea ce urmează să se întâmple. Cărțile de *Tarot* sunt cea mai veche formă a jocurilor de cărți, formă care se mai folosește încă. Știți aceasta deoarece în fiecare zi auziți: „Sună la 89.89. ... și viitorul nu va mai avea secrete". Se cunoaște existența lor în Italia secolului al XIV-lea și chiar în India și Egiptul antic.

Tarotul are 78 de cărți, împărțite în două grupe: *Arcanele mici* și *Arcanele mari*.

Jocul de cărți modern derivă din *Arcanele mici*. Există patru clase: *oamenii bisericii* (*potirele*), *țăranii* (*bastoanele*), *militarii* (*săbiile*) și *negustorii* (*stelele în cinci colțuri*). În jocul modern, acestea sunt reprezentate de pică, inimă, caro și treflă. *Arcanele mari* mai cuprindeau o carte – *nebunul*. În vremurile noastre *nebunul* este echivalentul *jockerului*.

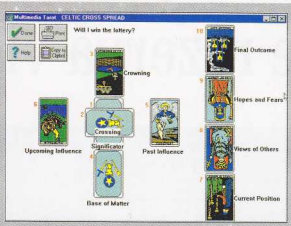
Există multiple feluri de analiză a cărților. Interesant este că puteți schimba ghicitorii și, astfel, punctul de vedere în funcție de perspectiva istorică a ghicitorului. În cazul nostru ghicitorii sunt Nostradamus, Victoria și Solitaire.

Cyber Tarot

Acesta este un program și mai serios. Aveți câteva pachete de cărți, inclusiv tradiționalul *Rider-Waite*, dar și multe posibilități de a alege o carte din cinci.

2000 Greater and Lesser Mysteries (Misterele mici și mari ale anului 2000)

Piața shareware este o zonă extrem de favorabilă pentru programele specializate. Se poate ca programele să nu fie destul de bine realizate pentru a intra pe piața comercială însă deseori, reprezintă rezultatul muncii unei persoane care cunoaște foarte bine subiectul abordat. Dacă doriți să explorați o gamă largă de subiecte, de la astrologie și până la Zen, trebuie să aveți CD-ROM-ul *2000 Greater and Lesser Mysteries*. Veți găsi programe dar și fișiere de text (însumând peste 40 de milioane de cuvinte) despre cele mai variate subiecte: de la OZN-uri până la asasinarea lui Kennedy.



Aflați dacă veți câștiga la loterie.

Biorhythms Unlimited

Includeți printre programele shareware și *Biorhythms Unlimited*. Cu ajutorul acestei colecții de programe mici veți afla dacă urmează o zi bună sau una rea.

Vreți să învățați câte ceva despre vechea artă a plantelor medicinale? Descoperiți care sunt plantele de care ați avea nevoie, care dintre ele au proprietăți medicinale, cum se prepară și ce puteți găti cu ele. *Herbology and Natural Medicines Hyperhelp* este o bază de date cu informații despre plantele medicinale.

Un program similar este *PC Herbal Database*.

Poate că ați dori să faceți investigații proprii cu ajutorul unei cărți realizate pe baza unui hipertext și denumită *Noi și uimitoare lucruri despre emoții*. Această carte clarifică natura emoțiilor și ne ajută să le înțelegem. Poate că, de fapt, ceea ce doriți este un program de autohipnoză. Încercați *Helper*. Sau poate că ați dori să vă forțați mintea în viitor cu ajutorul *Extra-Sensory Collection* (Colecției extrasenzoriale). Aceasta conține trei teste cu ajutorul cărora vă puteți evalua percepțiile extrasenzoriale.

Un lucru este sigur: dacă doriți să pășiți din lumina clară a realității pe tărâmurile crepusculare ale necunoscutului, computerul este călăuza care vă arată calea!

Cyber Tarot **vă dă posibilitatea de a alege o carte dintr-o serie.**

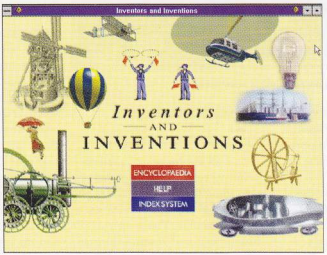
Știință

Evrika!

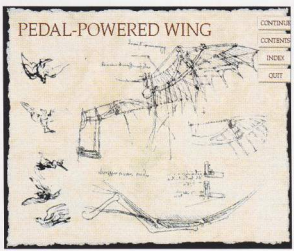
Computerul vă ajută să descoperiți și să înțelegeți toate elementele științei mai vechi și mai noi.

Computerul ne-a dat posibilitatea de a înțelege și experimenta emoția descoperirilor științifice în moduri care acum 20 de ani ar fi părut imposibile. Prin simpla apăsare a unui buton, puteți transforma desenele din carnetele lui Leonardo da Vinci în reprezentări tridimensionale, care arată cum ar fi funcționat invențiile clarvăzătoare ale lui Leonardo. Veți afla amănunte despre viața și activitatea lui Albert Einstein – poate cel mai cunoscut om de știință din timpurile moderne. De asemenea, vă puteți îmbarca într-o călătorie în timp împreună cu geniul Stephen Hawking.

Aveți posibilitatea de a explora o grămadă de subiecte științifice: de la simple suporturi educative destinate profesorilor la baze de date complexe concepute pentru oamenii de știință înșiși.



Inventors and Inventions **a fost creat în scopuri educative.**



Aflați totul despre Leonardo - inventatorul.

Invenții și inventatori

Inventors and Inventions a fost realizat pentru utilizarea sa la orele de clasă, în special pentru a completa cursurile legate de revoluția industrială și cele ce privesc recentele progrese tehnologice care au avut loc în ultimele decenii. Este, în principal, o enciclopedie de știință și tehnologie, care acoperă cinci subiecte: industria textilă, energia, comunicațiile, transporturile aeriene și transporturile terestre. Capitolul dedicat industriei textile prezintă toate procedeele de transformare a materialului natural în țesătură. Se vorbește despre mătase, lână, bumbac, in și bambus și despre metodele folosite pentru a le transforma în țesături. Discul mai dă informații și despre evoluția în timp a acestor metode.

Există peste 70 de biografii ale inventatorilor, 1.500 de portrete, fotografii, schițe și ilustrații, 39 de clipuri video și 50 de efecte sonore.

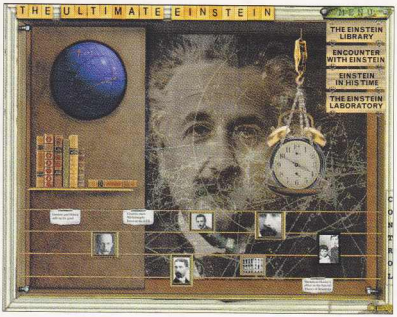
Geniul Edison

Există și câteva CD-ROM-uri care analizează viața și activitatea unor oameni de știință și ale unor inventatori. Viața inventatorului filmelor, Thomas Alvar Edison, face subiectul discului *The Genius of Edison* („Geniul lui Edison").

Acesta combină informații din peste 15 cărți, zeci de ziare, arhive cinematografice și muzee, aruncând o privire atentă în viața unuia dintre cei mai remarcabili oameni ai acestui secol. Discul mai oferă o prezentare a atmosferei din perioada în care a trăit Edison prin imagini filmate, ilustrații și benzi muzicale.

Forță și efect

Ofertele „de calibru greu" iau forma unor CD-ROM-uri ca *Forces and Effects*, care satisface cerințele programei școlare britanice. Este împărțit în câ-



Explorați viața celui mai mare om de știință al acestui secol.

teva capitole: *Forță și stabilitate*, *Forța și lichidele*, *Presiunea*, *Forțe și structuri*, *Rotația*, *Mecanisme*, *Măsurări*, *Forțe de combinare* și *Unități SI*. Uimește profunzimea cu care este analizat fiecare subiect. *Forță și mișcare* pornește de la elementele de bază (cum ar fi scale, vectori, viteza și accelerația) și ajunge la cum se pot înțelege și interpreta graficele.

Deși puteți apela diverse zone ale discului, este mai bine să urmați calea recomandată, trecând de la subiectele mai ușoare la cele mai dificile. Fiecare etapă respectă ordinea logică de predare și învățare. Discul conține imagini, animații și diagrame, probleme de matematică, explicații scrise sau vorbite, dar și un laborator virtual în care puteți face experimente – imposibil de realizat într-unul adevărat! La sfârșitul fiecărui capitol există ori un test ori foi de calcul cu materiale relevante.

Scurtă istorie a timpului

A Brief History of Time folosește tehnici variate, inclusiv extrase din documentarul TV cu același nume, pentru a explica pe înțelesul tuturor informațiile complexe din best-seller-ul lui Stephen W. Hawking.

Leonardo – inventatorul

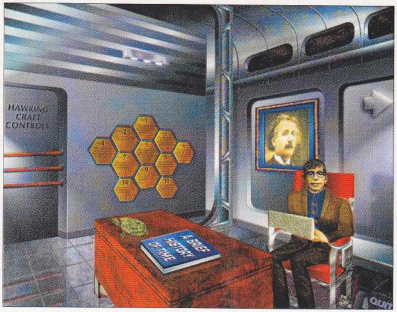
Leonardo-the Inventor prezintă prin intermediul unor povestiri, imagini și sunete viața, activitatea și invențiile acestui geniu vizionar. Poate că funcția cea mai fascinantă este aducerea la viață a invențiilor sale. Puteți survola Italia folosind mașina zburătoare a lui Leonardo sau puteți sonda adâncurile oceanelor folosind costumul său de scafandru. După toate aceste experiențe emoționante, veți afla mai multe despre viața și lumea în care a trăit Leonardo da Vinci.

Marele Einstein

The Ultimate Einstein explorează viața și perioada în care a trăit cel mai faimos om de știință al timpurilor moderne, Albert Einstein. A fost mut până la vârsta de trei ani, iar profesorii îl considerau un elev atât de slab, încât au refuzat să îl recomande pentru admiterea la facultate. Cu toate acestea, la 12 ani, Einstein învăța singur geometria euclidiană, iar în 1905 a publicat câteva lucrări, dintre care a treia conținea ceea ce a devenit cunoscută mai târziu ca *teoria specială a relativității*. În 1921 a câștigat premiul Nobel pentru fizică.

Discul CD-ROM examinează viața acestui om incredibil, perioadele extraordinare pe care le-a trăit și activitatea sa, care a avut cele mai profunde efecte asupra înțelegerii lumii și universului.

Indiferent care ar fi interesul dumneavoastră pentru știință, computerul vă ajută să o readuceți la viață, să o faceți mai ușor de înțeles și să vă bucurați mai mult de ea.



A Brief History of Time **ajută cititorul să înțeleagă mai ușor cartea lui Hawking.**

Primul război mondial

Marele Război

Descoperiți cum este în tranșee, fără să vă udați la picioare.

Puțini oameni au auzit de numele lui Gavrilo Princip, dar el a fost cel care a declanșat primul război mondial. Pe 28 iunie 1914, arhiducele Franz Ferdinand, prințul moștenitor al tronului Austro-Ungariei, și soția sa au vizitat Sarajevo, în Bosnia (pe atunci parte a Imperiului Austro-Ungar). Când șoferul arhiducelui a luat greșit o curbă și s-a oprit, Princip, un terorist sârb, a profitat de ocazie, a sărit pe scara automobilului și i-a împușcat pe arhiduce și pe soția sa.

Tranșeele în care luptau soldații pot fi vizitate foarte simplu cu ajutorul mouse-ului.

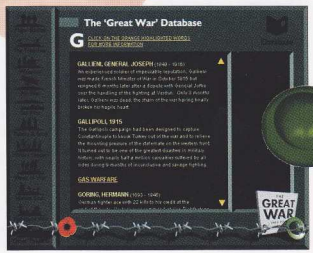
Timp de decenii, Europa se pregătise de război, iar în 1914 devenise un butoi cu pulbere gata să explodeze. Asasinarea lui Franz Ferdinand a constituit scânteia, iar Europa s-a lansat într-un război în care s-au implicat 32 de națiuni; 28 dintre acestea formau *Aliații și Puterile asociate* - aici enumerăm Marea Britanie, Franța, Rusia, Italia și SUA, iar patru constituiau *Puterile Centrale* - Germania, Austro-Ungaria, Turcia și Bulgaria. Războiul a durat 4 ani, 3 luni și 14 zile, iar numărul victimelor a fost de circa 40 de milioane. Aproape o generație întreagă de tineret european a dispărut în ceea ce este azi numit Marele Război.

Există două CD-ROM-uri excelente despre primul război mondial - *Primul război mondial*, produs de firma Flagtower - și *Marele Război* produs de compania Funsoft.

World War One

Acest CD-ROM se mândrește cu prezența printre autorii săi a unor experți. Desigur, există niște cercetări originale vaste care au stat la originea producerii acestui CD, care a luat forma unui documentar de televiziune. Dumneavoastră urmăriți un film însoțit de o povestire. Filmul derulează câteva imagini reale uimitoare și este întrerupt din când în când pentru a insera un text sau o poză sau pentru a investiga un subiect mai în profunzime. În mare, informațiile suplimentare sunt împărțite în 7 categorii: *Tehnologie și tactici de luptă*, *În spatele frontului*, *Perspective naționale*, *Galerie de portrete*, *Eroii*, *Sala hărților* și *Sala armelor*.

Unele dintre aceste secțiuni sunt fără comentarii. Secțiunea *În spatele frontului* descrie experiențele celor aflați departe de linia frontului. *Galeria de portrete* oferă profiluri biografice ale figurilor-cheie din epocă, iar *Sala hărților* vă oferă hărți



Întorceți-vă la baza de date pentru mai multe informații.

animate și adnotate ale principalelor bătălii din timpul războiului.

Una dintre cele mai interesante părți este *Perspective naționale*. Aceasta cuprinde o narațiune a unui istoric reputat, care oferă relatarea unor evenimente deosebite prezentate din punctul de vedere al țării respective. De exemplu, scriitorul și istoricul Paddy Griffith descrie evenimentele din punctul de vedere al britanicilor, în timp ce alți istorici îl prezintă din perspectivă germană, rusă, franceză și americană. În capitolul *Eroii* pot fi găsite informații suplimentare despre ceilalți participanți.

The Great War

Marele Război face parte dintr-o serie de CD-ROM-uri intitulată *Colecția istoriei vizuale* și tratează subiectul dintr-un punct de vedere mai tradițional, lăsându-vă să explorați CD-ul în funcție de subiect, de cronologie sau prin intermediul unei baze de date.

Subiectele sunt prezen-tate ca iconuri în partea stângă a ecranului și se luminează atunci când treceți cu mouse-ul peste ele. Există 11 mari categorii de subiecte și apăsarea pe unul dintre iconuri vă va conduce spre alte teme din cadrul categoriei respective. Categoriile sunt: *Bătăliile importante, Tranșeele, Arme, Războiul aerian, Războiul marin, Poezii și cântece, Lideri militari, Perspective ale războiului, Cheltuieli militare, Politici de război și alte teatre de operațiuni*. Dacă apăsați pe categoria *Tranșee*, de exemplu, CD-ROM-ul vă va introduce într-un meniu de unde puteți explora mai în profunzime. Subiectele abordate sunt: cum s-a construit *o tranșee, sistemul de tranșee, procedurile din tranșee, hrănirea armatei, condiții de luptă, scrisori către casă* și *în luptă*.

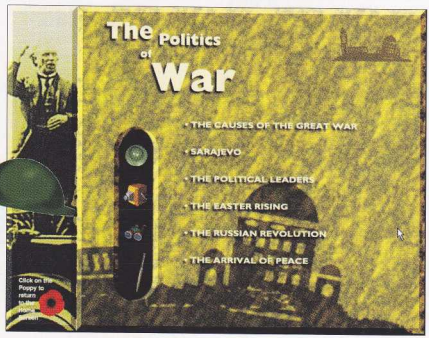
Fiecare subiect conține o narațiune, secvențe video originale și reconstrucții dramatizate ale unor relatări ale martorilor. Nimic nu este

Investigați și trageți învățăminte prețioase folosind una din cele trei căi posibile din pagina centrală a CD-ului numit Marele Război.

acuzator, nici măcar pozele. Țineți cont că unele relatări sunt cu adevărat cumplite - suficient pentru a vă produce coșmaruri. În special dacă nu vă plac șobolanii!

Tabelul cronologic vă oferă fapte despre Marele Război, pas cu pas pe toată desfășurarea conflictului, iar baza de date vă pune la dispoziție o mulțime de informații suplimentare, în ordine alfabetică, despre oameni, așezări și bătălii.

Originile războiului trebuie căutate în condițiile politice și economice din secolul al XIX-lea până la scânteia de pornire aprinsă de Gavrilo Princip. Trebuie să privim apoi la consecințele care au pregătit drumul spre Germania nazistă și spre al doilea război mondial. Aceste CD-ROM-uri vă expun pe ecran tot curajul de care au dat dovadă unii și toată grozăvia care a însemnat desfășurarea Marelui Război, oferind un mijloc unic de învățare și înțelegere a uneia din tragediile secolului XX.



Descoperiți politica și factorii economici din spatele tragediei primului război mondial.

SURSE

Software:

- **World War One - Primul război mondial**
- **The Great War - Marele Război**

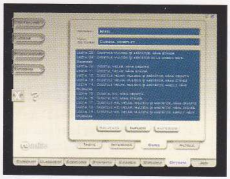
Dactilografie oarbă

Cum ne mărim eficiența

Vă prezentăm în cele ce urmează un produs care vă va ajuta să deveniți acel utilizator PC rapid pe care l-ați invidiat mereu.

În această nouă eră informațională, care combină calculatoare

V-ați cumpărat un computer foarte puternic, dar cunoașteți suficient tastatura? Sunteți un operator eficient?

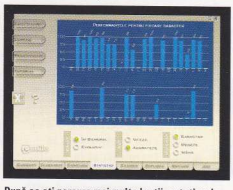


Vă puteți alege tipul de curs, metoda, tastatura pe care veți lucra, viteza și acuratețea la care doriți să ajungeți.

super-rapide cu linii de comunicații, toți utilizatorii de PC-uri au nevoie să tasteze rapid, folosindu-și toate degetele. Au trecut vremurile când era suficient să știți cum se dă un clic pe butonul mouse-ului!

Chiar dacă aveți nevoie de calculator la serviciu sau pentru a participa la discuțiile pe Internet, sau pentru a-i ajuta pe copii să-și facă temele de la școală, RoDactilo 2.000 vă va ajuta să vă terminați mai repede treaba. Deprinderea utilizării calculatorului ar trebui să demareze cu învățarea tastării prin metoda oarbă. Este surprinzător faptul că toată lumea investește în calculatoare (în hardware și în software) cât mai puternice, fără însă a face un minim efort de a deveni ei înșiși mai performanți, mai eficienți. Utilizatorii ineficienți ai tastaturii nu pot beneficia de cea mai importantă caracteristică a PC-urilor – VITEZA de răspuns!

După ce ați citit explicațiile, exersați urmărind indicațiile vizuale de pe tastatură și măinile din fereastră. Testați-vă!

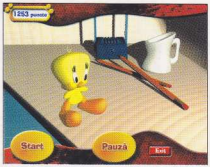


După ce ați parcurs mai multe lecții, puteți vedea care taste vă ridică probleme.

RoDactilo 2.000 este deja gata pentru a vă salva de necazurile pricinuite de „crizele de timp". Cei peste 2.500 de utilizatori înregistrați vă pot împărtăși din experiența lor!

CE ESTE RoDactilo 2.000?

- Este un produs eficient care vă ajută să economisiți timp și bani – aceasta în doar 30 de ore
- Este singurul software multimedia românesc de învățare a tastării prin metoda oarbă
- Are la bază două metode de predare verificate în timp
- Conține șase tipuri de cursuri cu sute de exerciții, având texte din diverse domenii: astronomie, literatură, istorie, geografie, bancuri...
- Aplicație multimedia care vă permite să optați pentru lucrul după dictare
- Aveți posibilitatea de a alege una dintre cele patru tipuri de tastaturi diferite: română, engleză, italiană, germană
- După fiecare lecție trebuie să parcurgeți un test care verifică noile cunoștințe
- Urmărește continuu progresele dumneavoastră prin rapoartele de evaluare de la finalul fiecărui exercițiu, folosind cele șapte grafice statistice
- Recomandările primite vă ajută să vă descoperiți și să eliminați punctele slabe
- În urma susținerii Examenului final, utilizatorul își poate tipări Diploma de absolvire a cursului
- Aveți două jocuri incluse: ROCO și KALIMERO – special proiectate pentru a vă crea momente de destindere, dar și pentru a vă mări viteza de tastare
- **Tutorial**-ul și **Help**-ul aplicației vă oferă ajutor în orice moment
- Cele două module nou introduse – Ergonomia și ABC-ul utilizatorului de PC – vă oferă un bagaj minim de cunoștințe despre calculatorul personal și modul lui de exploatare – eficient și sigur
- RoDactilo 2.000 - Net este alegerea optimă pentru lucrul în rețelele de calculatoare din școli, săli de curs...



Două personaje care vă vor fi alături la bine şi la greu – ROKO şi KALIMERO.

Tastarea cu două degete conduce la: aglomerarea laboratoarelor, a birourilor, la supraîncărcarea traficului pe Net şi, implicit, la o creştere substanţială a facturii telefonice.

Veţi realiza cât de necesar vă este să tastaţi rapid: atunci când trebuie să vă finalizaţi rapoartele şi sunteţi în criză de timp, în timpul conversaţiilor on-line pe IRC, când aveţi de răspuns rapid la un e-mail.

CONFIGURAŢIE SOFTWARE ŞI HARDWARE MINIMĂ

- **Sistem compatibil IBM PC**
- **Procesor 486/33 MHz**
- **Sistem de operare: Windows 95/98 sau Windows NT**
- **16 Mb RAM**
- **25 Mb spaţiu liber pe hard disc**
- **Unitate CD-ROM**
- **Monitor: SVGA cu placă video de 256 culori şi rezoluţie de 800x600**
- **Kit multimedia**

SURSE

- **Programul RoDactilo 2.000**
- **Producător: SOFTWIN**
  Tel: 230 50 26, Fax: 230 94 71
  CP 52 – 93
  sales@softwin.ro
  www.softwin.ro

Câteva sfaturi utile pentru a vă transforma munca în plăcere.

Ergonomia lucrului la PC

Poziţia la birou contează. Asiguraţi-vă că biroul şi scaunul au înălţimea corectă. Ţineţi spatele drept, sprijinit de spătarul scaunului. Ţineţi toată talpa pe podea sau pe un postament. Ochii trebuie să fie la nivelul superior al monitorului. Potriviţi înălţimea scaunului şi a tastaturii fără să depărtaţi antebraţele de corp. Curăţaţi bine ecranul monitorului ştergând orice pată.Reglaţi-vă convenabil contrastul şi luminozitatea ecranului. Asiguraţi-vă iluminarea suficientă şi corectă în timpul lucrului.

ABC-ul utilizatorului de PC

Nu aveţi prea multă experienţă în domeniu? Vă este ruşine să întrebaţi? Toată lumea vă bombardează cu termeni greu de înţeles? Manualele care apar vi se par inaccesibile? Vă este frică să nu faceţi vreo prostie şi să stricaţi PC-ul sau să pierdeţi informaţiile de pe hard disc?

Veţi găsi răspunsuri la aceste întrebări şi la multe altele în acest nou modul – ABC-ul utilizatorului de PC.

Software Avizat de MEN cu certificat nr. 1236/21/04/99

Muzică modernă

Relaxați-vă cu jazz!

Există CD-ROM-uri pentru iubitorii oricărui gen muzical, nu doar pentru fanii muzicii clasice sau pop.

Am studiat deja o gamă largă de CD-uri care acoperă aproape toate domeniile muzicii clasice; dar muzica a depășit cu mult hotarele clasicismului, și aceasta nu înseamnă doar pop și rock! Există muzică folk, jazz, country, rhythm & blues, gospel, blues și world music, aceasta numai pentru a numi doar principalele genuri muzicale. Dacă vă interesează unul dintre acestea, atunci probabil cel mai important CD din colecția dumneavoastră este CD-ROM-ul *Music Central*.

Music Central **reprezintă o cuprinzătoare bază de date.**

Music Central

CD-ul *Music Central* își dorește să fie cea mai cuprinzătoare și mai corectă bază de date muzicală. Programul este remarcabil, fără îndoială. El cuprinde o discografie de peste 80.000 de titluri, liste de piese și producători, ca și compoziții muzicale. Discografiile, piesele și compozițiile au fost alcătuite de MUZE, furnizorul celei mai importante baze de date electronico-discografice din industria muzicală.

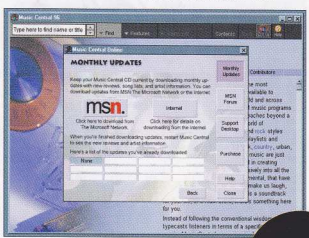
În plus, aveți peste 8.000 de biografii ale unor interpreți celebri, compozitori sau producători. Acestea sunt selecționate din cuprinzătoarea și ambițioasa lucrare *Enciclopedia Guiness a muzicii pop*. Există, de asemenea, mii de cronici din prestigioasa revistă muzicală britanică „Q".

CD-ul cuprinde, de asemenea, eseuri și definiții care explică tendințele muzicale importante, ca și stilurile și termenii de specialitate, mii de coperte color ale discurilor din toate epocile, cliputi audio și fragmente video rare, culese de pe întreg globul. Există și „turnee" găzduite de soliști muzicali, menite a vă introduce în diverse genuri și epoci muzicale. Capitolul *Music Central* se bazează pe principiul că dacă vă place un anumit interpret, este probabil să vă placă și alți câțiva soliști ce interpretează muzică de același gen. Acest capitol oferă liste cu sute de soliști celebri și vă poate fi de mare ajutor atunci când doriți să cumpărați muzică. La crearea acestui capitol au contribuit mai mulți experți în muzicologie, specialiști din toate ramurile muzicii pop. Majoritatea sunt și autorii unor eseuri și articole remarcabile de pe CD.

Există și o conexiune simplă și rapidă către site-ul *Music Central* de pe Internet. Această sursă de informații conține cronici ale ultimelor apariții muzicale, știri, interviuri, editoriale și umor pe teme muzicale. Există date unice dintr-o gamă largă de teme muzicale, ca și vești de ultimă oră legate de turnee, clasamente și tot ceea ce v-ar mai putea interesa.

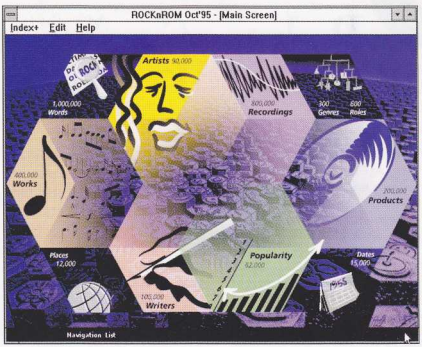
RocknROM

Acesta este un CD-ROM foarte valoros – și la propriu, și la figurat. El vă prezintă creația lui Michael Wadleigh, regizorul filmului *Woodstock*. *RocknROM* este descris ca „baza de date



Music Central **are și un site propriu pe Internet.**

fundamentală a muzicii pop" și, așa cum sugerează și prețul, este destinat în primul rând experților în muzică, cum ar fi muzicienii, compozitorii, producătorii, posturile radio și TV, jurnaliștii etc. Există, de asemenea, mulți iubitori ai muzicii care consideră că CD-ul își merită banii. El conține istoria completă a muzicii pop din 1955 până în prezent. Prin atingerea unui buton puteți accesa informațiile despre interpreți, textieri, case de discuri, săli de spectacol, edituri, clasamente, înregistrări, durata pieselor etc.



RocknROM **este un CD-ROM profesional, destinat muzicienilor.**

Ghidul de jazz Penguin

Deși este ceva mai specializat, *Ghidul de jazz Penguin* de pe CD-ROM ar trebui să fie nelipsit din casa fiecărui iubitor de jazz. Bazat pe două broșuri definitorii ale jazz-ului: *Ghidul de jazz Penguin* și *Ghidul jazz-ului neprelucrat*, CD-ul conține 3.500 de cronici, 1.600 de biografii, 300 de coperte de discuri clasice și peste două ore de jazz de bună calitate. Există poze ale marilor interpreți de jazz și videoclipuri preluate din spectacole. CD-ul constituie un adevărat tur de forță, obligatoriu pentru orice iubitor al jazz-ului.

Nebun după Ragtime

Și, în final, un CD-ROM absolut extraordinar – *Nebun după Ragtime*. Timp de mai multe decenii, genul ragtime a fost regele muzicii pop, fiind cel mai longeviv gen muzical din epoca modernă. În cadrul unei introduceri extinse, Robert Winter descrie conceptul de ragtime, ceea ce îl făcea diferit de muzica dinainte, ca și influența sa asupra jazz-ului și a muzicii pop în general.

Puteți explora CD-ul în mai multe moduri. Există o selecție excelentă de muzică ragtime, un ghid tehnic muzical, câteva sfaturi despre cum se cântă și se interpretează ragtime, ca și o istorie a dansului ragtime. CD-ul mai conține poze și scurte biografii ale celor mai importanți compozitori de ragtime, poze ale copertelor muzicale și alte peste 130 de poze de subiect general și istoric. În plus, veți găsi 15 documentare scurte pe teme ca *Empire State Express* (cel mai faimos tren al vremurilor acelea), filmat în 1896, și *Frații Wright* din 1909.

Învățați despre muzica ragtime de pe CD-ul Nebun după Ragtime.

SURSE

- **Music Central 97 for Windows 95**
- **RocknROM**
- **The Penguin Guide to Jazz**
- **Crazy for Ragtime**

Autoperfecționare

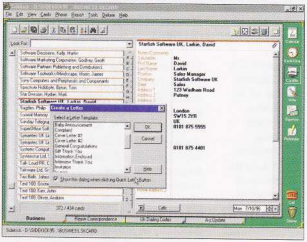
Preluați controlul!

Simțiți vreodată că vă pierdeți controlul? Vă încurcă un lucru neînsemnat, cum ar fi faptul că nu reușiți să găsiți un număr de telefon în agendă? Poate că problema care vă frământă este mult mai serioasă: ar fi timpul să vă rezolvați problemele financiare! Sau poate că vreți să obțineți un post foarte bun trimițând un CV nemaipomenit ori

PC-ul poate să vă ajute indiferent dacă aveți de analizat o situație financiară sau dacă doriți să vă lăsați de fumat.

Expense View puteți înregistra cheltuielile realizate în scop de afaceri, tipărindu-le apoi pe o foaie de cheltuieli.

Partea cea mai importantă a programului *Sidekick* este miniprocesorul de texte pe care îl conține, completat cu verificatorul ortografic și cu instrumente foarte bune de formatare a textului. Procesorul de texte poate fi configurat astfel încât să introducă automat numele și adresa dumneavoastră, dar și adresa destinatarului. Vă puteți salva întreaga

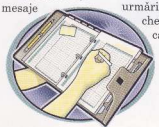


Ordonați-vă viața cu ajutorul unui program de gestionare a informațiilor personale, cum ar fi Sidekick.

nu sunteți siguri că testamentul vă reflectă cu exactitate dorințele. Oricare ar fi problema care vă împiedică să fiți stăpâni pe viața dumneavoastră, computerul este gata să vă ajute!

Asistență

Pentru a vă organiza activitatea, cel mai simplu ar fi să apelați la un program ieftin, de genul celor de gestionare a informațiilor personale (PIM – Personal Information Manager). Unul dintre cele mai bune este *Sidekick* – conține o agendă, o listă cu întâlnirile programate și echivalentul computerizat al unei foi pe care vă puteți nota tot ce aveți de făcut. De asemenea, conține un set de instrumente pentru afaceri. Puteți trimite faxuri sau mesaje prin e-mail. În modulul denumit



corespondență, așa că veți ști întotdeauna cine a primit o plângere adresată băncii.

Sidekick conține o colecție de scrisori cu diferite teme, cum ar fi scrisorile de condoleanțe sau plângerile unor clienți, pe care le puteți adapta în funcție de nevoile dumneavoastră.

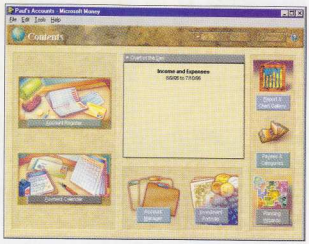
Bani!!!

Programele concepute pentru a vă ajuta să vă rezolvați problemele financiare se numesc programe de gestionare a bugetului personal sau programe de urmărire a cheltuielilor casnice. Cele mai multe dintre ele funcționează similar. Tastați cifra finală înscrisă pe ultimul extras de cont, apoi introduceți tranzacțiile pe măsură ce se petrec. Programul adună sau scade automat din cifra totală intrările și ieșirile, astfel încât veți cunoaște întotdeauna situația exactă a contului dumneavoastră. De asemenea, vă puteți eșalona plățile la intervale regulate, cum ar fi ordinele de plată cu date fixe. La data efectuării plății, suma va fi scăzută automat din cont.

Marele avantaj al unor programe ca *Money2000*, produs de Microsoft, este capacitatea de a ordona pe categorii sumele cheltuite. Aceasta înseamnă că puteți vedea ce cheltuieli specifice s-au făcut: aici luăm în calcul cheltuieli cum ar fi masa de prânz, cumpărarea de ziare și reviste sau de benzină. Este util și, uneori, șocant să vedeți exact unde se duc banii, dar, în același timp, este și o modalitate excelentă de a vedea cam pe unde se mai poate strânge cureaua.

Testamente și avocați de familie

Există două programe care vă pot ajuta să redactați un testament. Unul dintre ele se

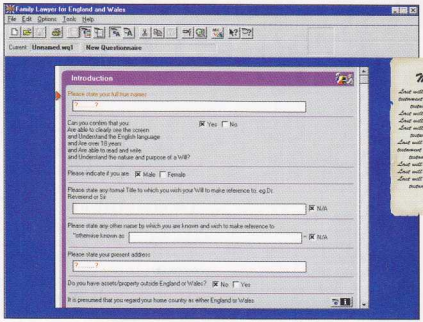


Programul Money, **produs de Microsoft, vă ajută în problemele financiare.**

numește *Instant Will Maker* (Întocmește imediat testamentul), iar celălalt, *Quicken Family Lawyer* (Avocatul familiei). Aceste programe au fost concepute pentru a vă ajuta să redactați testamente legale și autentificate de notar. Conțin funcții diverse care vă vor ajuta să vă exprimați cât mai limpede dorințele. Avantajul folosirii unuia dintre aceste programe nu este numai luarea deciziilor în intimitate și fără grabă, dar și faptul că vă puteți edita testamentul ori de câte ori intervine vreo schimbare.

Instant Will Maker, creat de firma GSP, vă oferă o listă ce conține toate elementele pe care ar trebui să le aveți în vedere atunci când redactați un testament: aici enumerăm detaliile legate de executorul testamentar sau de funeralii. Oamenii uită adesea de aceste lucruri.

Quicken Family Lawyer conține o listă cu instituțiile filantropice și una cu cele mai des folosite tipuri de testament. Programul va verifica dacă v-ați împărțit activele în procente acceptabile din punct de vedere legal, ba chiar va corecta greșelile de ortografiere din document.



Quicken Family Lawyer **vă ajută să vă scrieți testamentul.**

Fumatul interzis!

Dacă vreți cu ultimele dumneavoastră dorințe să nu deveniți realitate mai devreme decât ar trebui, poate că n-ar fi rău să vă lăsați de fumat! *Stop Smoking Today*, care face parte din *Family Health Interactive Library*, creat de firma IMSI, promite să vă ajute să renunțați la fumat fără variații de greutate, eforturi sau medicamente. Sunt prezentate tehnicile de automotivare create și îmbunătățite de Dr. Gilbert Lagrue, profesor emerit la Școala medicală universitară din Paris și expert în probleme legate de fumat al Asociației naționale a cancerului și al Societății franceze pentru învățământul medical. Fiecare program este conceput astfel încât să se adapteze personalității, nevoilor și nivelului dumneavoastră de dependență.

Develop a Perfect Memory **vă va ajuta chiar să vă îmbunătățiți memoria.**

O memorie de invidiat

Develop a Perfect Memory (O memorie perfectă) este un alt capitol al programului *Family Health Interactiv Family*. Se numește „program interactiv de memorizare" și folosește 10 jocuri și exerciții multimedia destinate să vă îmbunătățească capacitatea de a vă aminti nume, date, numere de telefon, melodii sau ora unor întâlniri programate.

CV-uri de succes

Acum, după ce v-ați rezolvat problemele financiare, după ce ați economisit bani, v-ați lăsat de fumat și v-ați antrenat memoria, ce-ar fi să vă găsiți un nou loc de muncă? În zilele noastre, chiar și cererea de angajare trebuie să impresioneze, așa că un CV bine structurat vă va ajuta foarte mult. Numai că un CV bun nu este ușor de realizat, acesta fiind, de fapt, și motivul pentru care a fost creat programul *Instant CV Writer*.

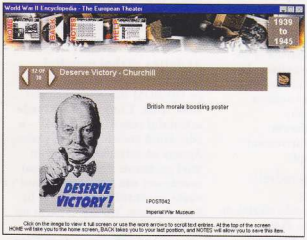
Pachetul oferă ca sursă de inspirație peste 130 de exemple de CV-uri, permițând modificarea modelului ales în funcție de diversele cerințe ale angajatorilor. Conține chiar și o bază de date care vă ajută să țineți evidența posturilor pentru care v-ați depus candidatura și a persoanelor pe care le-ați contactat.

Al doilea război mondial

Conflictul final

Istoria celui de-al doilea război mondial pe CD-ROM este la fel de fascinantă pentru copii, ca și pentru cei care au trăit-o.

Al doilea război mondial a fost cel mai mare conflict din timpurile moderne. Istorie pentru elevii zilelor noastre, amintire pentru foarte mulți adulți, teribilele evenimente ale anilor 1939-1945 sunt explicate și analizate într-un serial pe CD-ROM.



Churchill pe un afiș din Enciclopedia celui de-al doilea război mondial.

Primul război mondial s-a încheiat oficial o dată cu semnarea Tratatului de la Versailles, care a stabilit termenii păcii și a creat premise pentru izbucnirea celui de-al doilea război mondial. Germania a pierdut teritorii și a fost pusă în situația de a plăti compensații uriașe pentru pagubele produse de război și de a-și recunoaște vina de a fi declanșat războiul. Iată de ce Germania s-a simțit umilită și mulți au ales să urmeze politica dusă de Adolf Hitler, care promitea să repună Germania în locul pe care îl „merita" în Europa. În 1933, Hitler devine cancelar al Germaniei și zdrobește opoziția. Partidul Socialist Nazist (NAZI) vine la putere și pregătește țara pentru război. O serie de incidente – printre care reocuparea landului demilitarizat al Rinului și unirea cu Austria – conduc la invadarea de către germani a Poloniei la 1 septembrie 1939. Pe 3 septembrie, Marea Britanie și Franța declară război Germaniei. Cel de-al doilea război mondial a fost declanșat.

Enciclopedia celui de-al doilea război mondial

Există o mulțime de CD-ROM-uri cu ajutorul cărora puteți explora evenimentele tragice care s-au petrecut în timpul acestui conflict îngrozitor. O ofertă superbă, la un preț imbatabil, este *World War Two Enciclopedia: The European Theatre* (Enciclopedia celui de-al doilea război mondial: teatrul european), care conține peste 400 de fotografii din colecția Hulton Deutsch, documente, cum ar fi 70 de acte guvernamentale de la Oficiul arhivelor publice, peste cinci ore de înregistrări audio din arhivele BBC și de la Muzeul imperial de război, reportaje filmate din arhivele germană și britanică, dar și lucrări de artă și afișe din vremea războiului. Puteți explora această bogăție de material arhivistic fie cu ajutorul indexului alfabetic, care poate fi căutat în funcție de sursă, mijloace media și temă istorică, fie folosind o periodizare care prezintă fiecare zi a războiului în sunete, imagini și texte.

Al doilea război mondial: un conflict mondial

Tot pentru copii au fost create și cele două discuri produse în asociere cu Arhivele Naționale ale Statelor Unite: *World War II:*

Cel de-al doilea război mondial – un conflict global.

Global Conflict (Al doilea război mondial: un conflict global) și *World War II: Sources and Analysis* (Al doilea război mondial: surse și analize).

Primul folosește cinci filmări video interactive, cu reportaje de arhivă, pentru a oferi o perspectivă cronologică a cauzelor și momentelor principale ale războiului. Mai multe detalii despre evenimente și personaje pot fi obținute oricând prin simpla oprire a filmului video. Discul conține sute de fotografii de arhivă, reportaje audio pe larg și foarte multe texte.

Celălalt titlu cuprinde reportaje filmate, fragmente audio, documente, afișe, fotografii de arhivă și desene animate. Materialul este abordat din două perspective diferite: *Studii de caz* și *Teme. Studii de caz* analizează scrisorile, jurnalele și memoriile oamenilor obișnuiți. *Teme* se referă la modul în care unele evenimente au influențat cursul războiului. Ambele sunt disponibile în versiune pentru acasă și versiune de uz școlar.

Cel de-al doilea război mondial

Acest CD-ROM folosește același format de documentar televizual, ca și volumul *Primul război mondial. World War Two* explorează războiul din Europa, dramaticele bătălii navale ale Pacificului și războiul de pe frontul de est. Firma producătoare, Flagtower, prezintă o listă a serviciilor oferite de experți consultanți și cercetări originale, titlurile fiind disponibile în engleză, franceză, germană, italiană și spaniolă.

THE TIMES

LONDON MONDAY SEPTEMBER 4 1939

WAR WITH GERMANY

BRITAIN AND FRANCE TAKE UP THE CHALLENGE

HIS KING'S MESSAGE TO HIS PEOPLES

CABINET RECONSTRUCTED

CONFIDENCE OF THE COMMONS

THE KING TO HIS PEOPLES

CALM, THEIR AIM UNITED

WAR CABINET OF NINE

TWO NEW COMERS

MR. CHURCHILL AND LORD HANKEY

Perspectiva „Times": ce aveau ziarele de spus.

Mari generali ai secolului 20

Un alt CD-ROM al firmei Flagtower prezintă conflictele secolului 20 dintr-o perspectivă mai largă. *Great Generals of the Twentieth Century* analizează viața unora dintre cei mai renumiți luptători ai acestui secol: Zhukov, Sharon, Montgomery, Eisenhower, ajungând până la „furtunosul" Norman Schwarzkopf.

Al doilea război mondial: Perspective Times

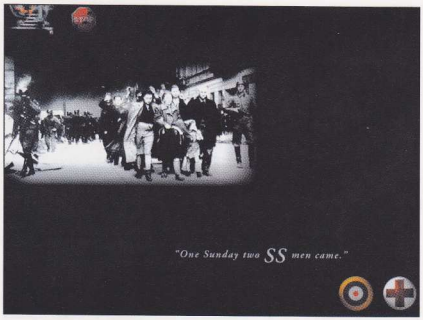
O abordare diferită este oferită de *World War Two: The Times Perspectives*, care analizează războiul din perspectiva paginilor contemporane ale ziarului „The Times", dar și a reportajelor filmate și a înregistrărilor făcute de „Movietone News" și extrase din arhiva BBC. În plus, mai găsiți rapoarte ale martorilor oculari, scrisori și alte materiale furnizate de participanții direcți.

Războaie americane: Al doilea război mondial

Compton's New Media a produs pe CD-ROM un serial intitulat *USA Wars*. Unul dintre titlurile serialului este *World War II* – o adevărată enciclopedie de război. Ajunge să introduceți numele unei persoane, denumirea unui eveniment sau loc și programul va căuta cuvântul sau expresia în baza de date. Tastați „aparat de zbor" și veți primi o listă cu aparatele de zbor americane, iar în unele cazuri chiar și o fotografie. Același serial conține și *USA Wars: Desert Storm* (Războaie purtate de americani: Furtună în deșert).

Al doilea război mondial

Aveți la dispoziție o mulțime de alte titluri, printre care și *World War Two* produs de IMSI. Acesta cuprinde 900 de fotografii, 140 de hărți, filme contemporane și înregistrări audio. Alte discuri analizează caracteristicile specifice ale războiului. Un exemplu este cel produs de canalul Discovery, și anume Normandy: *The Great Crusade* (Normandia: Marea Cruciadă), unul dintre cele câteva titluri care au celebrat cea de-a 50-a aniversare a Zilei Z. Discurile CD-ROM vă expun istoria celui de-al doilea război mondial într-o formă plăcută, dar și bine fundamentată, în același timp.



Citiți povești înfiorătoare despre brutalitatea nazistă.

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

15 000 LEI

Easy PC

1/1999

NUMĂRUL 1 DIN 52 COLECȚIE

SUNTEȚI GATA?

Iată modul de a folosi la maximum PC-ul familiei

JARGONUL INFORMATIC

Ghidul de la A la Z pentru termenii informatici necesari începătorilor

PAS CU PAS

Windows pe înțelesul tuturor

EDUCAȚIE

Amuzamente PC și operarea PC-ului pentru copii

HE

Easy PC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

în 52 de numere

Cuprins Nr. 1

PREGĂTIREA

Ce este un PC? Să înțelegem din ce este alcătuit un PC 3
În interiorul PC-ului 4
Intrări Cum să introducem informații în computer 5
Ieșiri Dispozitive care comunică cu computerul 6
Software Diferite programe pentru computer 7
Ca să funcționeze... Să vedem dacă funcționează 9
Ce cumpărați? Cum să hotărâm care este tipul de computer de care avem nevoie 10
De unde cumpărați? Unde mergem dacă vrem un computer 12

WINDOWS

Un ghid simplu pentru înțelegerea programelor Windows

JARGON INFORMATIC

Ghid A-Z pentru înțelegerea limbajului PC

EDUCAȚIE

Învățăți copiii să mănânce sănătos

CUM SĂ... CREĂM UN ALBUM DE FAMILIE

Copii și bunici, alături

INTERNET – CINEMA

Aflați pe Internet la ce cinematograf rulează filmul dorit

ÎN NUMĂRUL VIITOR

- **Configurarea computerului. Cum lucrăm pe computer?**
- **Ergonomie. Cum să evităm problemele de sănătate**
- **Cum grădinărim – metode avansate de învățare cu programe software**
- **Cum să devenim mari cunoscători de vinuri cu ajutorul ghidurilor de specialitate disponibile pe CD.**

Prețul Easy PC în alte țări

● Marea Britanie 2,50 £ ● Irlanda 2,50 IR £ ● Malta 1,75 M€ ● Australia 5,95 AS ● Noua Zeelandă 6,95 NZ$ ● Africa de Sud 19,95 Rand ● Germania 4,90 DM ● Elveția 5 SF ● Spania 595 Ptas ● Italia 6,900 L ● Olanda 7,50 Dfl ● Belgia 130 Bf ● Japonia 500 Yen ● Polonia 3,90 Cena ● Ungaria 249 Ft

Editorial

CUM A APĂRUT EASY PC?

Revista a apărut pentru prima dată în Marea Britanie în urma unei idei simple a unui tânăr pasionat de calculatoare. El a sintetizat în câteva pagini informațiile dintr-o mulțime de manuale de utilizare a computerelor, manuale prea rigide și complicate. Așa s-a născut ideea publicării unei reviste pe înțelesul tuturor celor ce folosesc computerul. Succesul pe care l-a avut în Marea Britanie a determinat răspândirea rapidă în Australia, Noua-Zeelandă, Africa de Sud, Japonia, Spania, Italia, Germania, Olanda, Cehia, Polonia, Ungaria, și acum în România.

CUM COLECȚIONAȚI EASY PC?

Puteți cumpăra Easy PC de la punctele de vânzare din toată țara. Cel mai important este că revista este concepută astfel încât să formeze o enciclopedie informatică pentru întreaga familie. Fiecare parte din Easy PC trebuie pusă într-un bibliorafț pe care-l veți primi gratuit la cumpărarea celui de-al treilea număr.

În cel de-al patrulea număr, veți primi gratuit un set de separatoare cu numele fiecărui capitol din Easy PC, așa că o să vă facă plăcere să vă întocmiți propria enciclopedie informatică.

Important! Exemplare din primele două numere vor putea fi cumpărate până la epuizarea celui de-al treilea.

CE PUTEȚI CÂȘTIGA?

La fiecare din primele zece numere din Easy PC trebuie să decupați timbrele care se află în colțul din dreapta jo al coperții și trebuie să le lipiți pe ultima pagină a cuponului.

Când aveți toate literele lipite pe cupon, dați răspunsul la întrebare, decupați talonul și trimiteți-l prin poștă la OP 55 CP 2 până la 8 Septembrie 1999, data poștei. Tragerea la sorți va avea loc pe 14 Septembrie 1999, iar numele câștigătorilor vor fi anunțate în Easy PC numărul 12 din 22 Septembrie 1999.

Puteți câștiga un PC tare de tot,

o imprimantă color HP, un scanner color HP sau 100 de mouse pad-uri Easy PC!

Editat de **VNU-Hearst România SRL**, licență **VNU Business Publication London**. Tipărit la **SC Infopress SA**. Distribuția: **IBC Hiparion Distribution Group SRL**
Șef Editor: **Elena Bulearcă**, Layout: **Tudor Brăndușoiu**, Traducători: **Bogdan Predan, Simona Șveica**. Fax **Easy PC** București: 01-212 44 72

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

15 000 LEI

Easy PC

2/1999

NUMĂRUL 2 DIN 52 COLECȚIE

FIȚI PREGĂTIȚI!

Ce trebuie să știți ca să păstrați PC-ul în stare de funcționare

GHID DE LA A LA Z

Să înțelegem bâlbâiala electronică

PE INTERNET

Supermodele lansate prin rețeaua de PC-uri

ZILE SENINE

Prognoza meteo pe PC

WL

Easy PC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

în 52 de numere

Cuprins nr. 2

FUNCȚIONAREA

Despachetarea și conectarea: Cum se asamblează un PC ? 14
Tastatura: Cum vă descurcați cu tastele ? 16
Mouse: Calea cea mai simplă de a naviga prin Windows 17
Monitor: Folosiți la maxim ecranul 18
Imprimanta: De la PC, la hârtie – un simplu pas 19
Memorie: Înțelegeți cum „gândește" computerul dvs. 20
Căi de acces: Totul despre dischete și hard-discuri 21
Calculatorul de acasă: Unde amplasați PC-ul ? 22

WINDOWS

Ghidul pas-cu-pas pentru înțelegerea sistemului Windows

JARGONUL INFORMATIC

Ghidul dvs. de la A la Z pentru înțelegerea limbajul calculatorului

EDUCAȚIE – ȘTIINȚĂ

Prognoza meteo pe PC

CUM SĂ... PROIECTAȚI O GRĂDINĂ LUXURIANTĂ

INTERNET – MODĂ

Pe scenă cu PC-ul: topmodele pe scena Internet-ului

REFERINȚE – VINURI

Degustați vinuri din toată lumea

ÎN NUMĂRUL VIITOR

- **Procesarea de text**
- **Fonturile – dați personalitate documentului cu fonturi noi**
- **Scrisori și plicuri – folosiți ce ați învățat**
- **Tipărirea**
- **Windows – un ghid simplu pentru înțelegerea programelor Windows**
- **Jargon informatic**
- **Educație – istorie**
- **Cum să... întocmiți o etichetă**
- **Internet – vacanță online**
- **Referințe – dinozaurii**

Prețul Easy PC în alte țări
● Marea Britanie 2,50 £ ● Irlanda 2,50 IR £ ● Malta 1,75 MŁ ● Australia 5,95 A$ ● Noua Zeelandă 6,95 NZ$ ● Africa de Sud 19,95 Rand ● Germania 4,90 DM ● Elveția 5 SF ● Spania 595 Ptas ● Italia 6,900 L ● Olanda 7,50 Dfl ● Belgia 130 Bf ● Japonia 500 Yen ● Polonia 3,90 Cena ● Ungaria 249 Ft

CUM COLECȚIONAȚI EASY PC?

Puteți cumpăra Easy PC de la punctele de vânzare din toată țara. Cel mai important este că revista este concepută astfel încât să formeze o enciclopedie informatică pentru întreaga familie. Fiecare parte din Easy PC trebuie pusă într-un bibliorafț **pe care-l veți primi gratuit la cumpărarea celui de-al treilea număr.**

În cel de-al patrulea număr, veți primi gratuit un set de separatoare **cu numele fiecărui capitol din Easy PC, așa că o să vă facă plăcere să vă întocmiți propria enciclopedie informatică.**

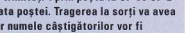
Important! Exemplare din primele două numere vor putea fi cumpărate până la epuizarea celui de-al treilea.

CE PUTEȚI CÂȘTIGA?

La fiecare din primele zece numere din Easy PC trebuie să decupați timbrele care se află în colțul din dreapta jo al coperții și trebuie să le lipiți pe ultima pagină a cuponului.

Când aveți toate literele lipite pe cupon, dați răspunsul la întrebare, decupați talonul și trimiteți-l prin poștă la OP 55 CP 2 până la 8 Septembrie 1999, data poștei. Tragerea la sorți va avea loc pe 14 Septembrie 1999, iar numele câștigătorilor vor fi anunțate în Easy PC numărul 12 din 22 Septembrie 1999.

Puteți câștiga un PC tare de tot,



o imprimantă color HP, un scanner color HP sau 100 de mouse pad-uri Easy PC!

VNU-Hearst ROMÂNIA Editat de **VNU-Hearst România SRL,** licență **VNU Business Publication London.** Tipărit la **SC Infopress SA.** Distribuție: **IBC Hiparion Distribution Group SRL**
End Editor: **Elena Bulearcă,** Layout: **Tudor Brânduşoiu,** Traducător: **Emanuel Şandru,** Consultant: **Adrian Aldea.** Fax **Easy PC:** 01-212 44 72. email: **vnuhearst@mb.roknet.ro**

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

15 000 LEI

Easy PC

3/1999

BIBLIORAFT GRATUIT INCLUS

NUMĂRUL 3 DIN 52 COLECȚIE

SCRIEȚI

Cu computerul aveți mereu inspirație

DINOZAURII

Pe urmele animalelor străvechi

DIN CULISE

Vacanța pe Internet

EDUCAȚIE

Istoria prinde viață pe ecranul computerului

E T

Easy PC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

în 52 de numere

Cuprins nr. 3

PROCESAREA DE TEXT

Ce este un procesor de text? 23
La treabă! Treceți la treabă cu procesorul de text din Windows 25
Fonturi – Dați personalitate documentului cu fonturi noi 26
Layout – Cum creăm pagini cu design profesional 27
Scrisori și plicuri – Folosiți ce-ați învățat 28
Inserați – Cum inserați desene și grafice 30
Prima pagină – Scrieți o scrisoare 31
Tipărirea – Asigurați-vă că rezultatul este cel așteptat 32

WINDOWS

Un ghid simplu pentru înțelegerea programelor Windows

JARGON INFORMATIC

Ghid de la A la Z pentru înțelegerea limbajului PC.

EDUCAȚIE – ISTORIE

Copiii trebuie să cunoască istoria

CUM SĂ... ÎNTOCMIȚI O ETICHETĂ

Computerul poate să preia o parte din trimiterea corespondenței

INTERNET – VACANȚE ONLINE

Vizitați site-uri de călătorie

REFERINȚE – DINOZAURII

Copiii adoră lumea fascinantă a dinozaurilor

ÎN NUMĂRUL VIITOR

- Vizitați cele mai cunoscute galerii de artă
- Parlez vous PC ? Deveniți și al limbilor străine
- Computerul va restaura amintiri din albumul familiei.

Prețul Easy PC în alte țări
● Marea Britanie 2,50 £ ● Irlanda 2,50 IR £ ● Malta 1,75 MŁ ● Australia 5,95 A$ ● Noua Zeelandă 6,95 NZ$ ● Africa de Sud 19,95 Rand ● Germania 4,90 DM ● Elveția 5 SF ● Spania 595 Ptas ● Italia 6,900 L ● Olanda 7,50 Dfl ● Belgia 130 Bf ● Japonia 500 Yen ● Polonia 3,90 Cena ● Ungaria 249 Ft

CUM COLECȚIONAȚI EASY PC?

Puteți cumpăra Easy PC de la punctele de vânzare din toată țara. Cel mai important este că revista este concepută astfel încât să formeze o enciclopedie informatică pentru întreaga familie. Fiecare parte din Easy PC trebuie pusă într-un bibliorafț **pe care-l veți primi gratuit la cumpărarea celui de-al treilea număr.**

În cel de-al patrulea număr, veți primi gratuit un set de separatoare **cu numele fiecărui capitol din Easy PC, așa că o să vă facă plăcere să vă întocmiți propria enciclopedie informatică.**

Important! Exemplare din primele două numere vor putea fi cumpărate până la epuizarea celui de-al treilea.

CE PUTEȚI CÂȘTIGA?

La fiecare din primele zece numere din Easy PC trebuie să decupați timbrele care se află în colțul din dreapta jo al coperții și trebuie să le lipiți pe ultima pagină a cuponului.

Când aveți toate literele lipite pe cupon, dați răspunsul la întrebare, decupați talonul și trimiteți-l prin poștă la OP 55 CP 2 până la 8 Septembrie 1999, data poștei. Tragerea la sorți va avea loc pe 14 Septembrie 1999, iar numele câștigătorilor vor fi anunțate în Easy PC numărul 12 din 22 Septembrie 1999.

Puteți câștiga un PC tare de tot,

TREND IMPORT - EXPORT

o imprimantă color HP, un scanner color HP sau 100 de mouse pad-uri Easy PC!

VNU-Hearst ROMANIA Editat de **VNU-Hearst România SRL**, licență **VNU Business Publication London**. Tipărit la **SC Infopress SA**. Distribuție: **Sesso Hipparion SRL**
End Editor: **Elena Bulearcă**, Layout: **Tudor Brândușoiu**, Traducător: **Simona Șveica**, Consultant: **Adrian Aldea**. Fax **Easy PC**: 01-212 44 72; email: **vnuhearst@mb.roknet.ro**

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

15 000 LEI

Easy PC

4/1999

NUMĂRUL 4 DIN 52 COLECȚIE

BANII

Computerul socotește în locul dvs.

SET DE SEPARATOARE CADOU PENTRU ENCICLOPEDIA EASY PC

ÎNCOLȚIȚI!

Marii maeștrii ai casei

PARLEZ PC?

Limbile străine – o joacă la îndemână

TP

Easy PC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

în 52 de numere

Cuprins nr. 4

CHELTUIELILE CASNICE

Mai simplu nu se poate 33
Tranzacţii 34
Debite 36
Rapoarte 37
Inventarul 38
Grafice 39
Şi dacă... 40
Afaceri 41
Privind spre viitor 42

WINDOWS

Ghidul pas-cu-pas pentru Windows

JARGONUL INFORMATIC

Ghidul de la A la Z pentru înţelegerea limbajului informatic

EDUCAŢIE – LIMBI STRĂINE

Învăţaţi limbi străine cu ajutorul computerului

CUM SĂ... RESTAURAŢI FOTOGRAFII VECHI

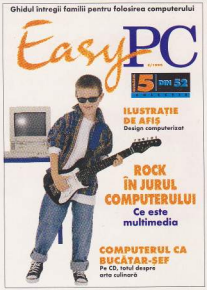
Retuşaţi poze şi imagini cu PC-ul

INTERNET – MUZICĂ POP

Totul despre vedete

REFERINŢE – ARTA

Vizitaţi galeriile de artă din toată lumea cu ajutorul CD-ROM-ului



ÎN NUMĂRUL VIITOR

- Computere multimedia. Filme, acţiune şi sunet pe ecranul computerului. Noi vă explicăm ce înseamnă multimedia.
- Artă şi design. Creaţi afişe folosind propriul dvs. computer
- Puneţi-vă ordine în viaţă. Creaţi o bază de date.
- Un meniu mai special? Puteţi pregăti uşor un festin cu reţetele de pe CD-ROM.

Preţul Easy PC în alte ţări

● Marea Britanie 2,50 £ ● Irlanda 2,50 IR £ ● Malta 1,75 MŁ ● Australia 5,95 A$ ● Noua Zeelandă 6,95 NZ$ ● Africa de Sud 19,95 Rand ● Germania 4,90 DM ● Elveţia 5 SF ● Spania 595 Ptas ● Italia 6,900 L ● Olanda 7,50 Dfl ● Belgia 130 Bf ● Japonia 500 Yen ● Polonia 3,90 Cena ● Ungaria 249 Ft

CUM COLECŢIONAŢI EASY PC?

Puteţi cumpăra Easy PC de la punctele de vânzare din toată ţara. Cel mai important este că revista este concepută astfel încât să formeze o enciclopedie informatică pentru întreaga familie. Fiecare parte din Easy PC trebuie pusă în bibliioraftul pe care l-aţi primit gratuit la cumpărarea celui de-al treilea număr.

În cel de-al patrulea număr, veţi primi gratuit un set de separatoare **cu numele fiecărui capitol din Easy PC, aşa că o să vă facă plăcere să vă întocmiţi propria enciclopedie informatică.**

Important! Acum puteţi desprinde fiecare capitol din numerele 1, 2, 3 şi 4 şi le puteţi aşeza la locurile lor în bibliioraft. Acum enciclopedia a prins contur.

CE PUTEŢI CÂŞTIGA?

La fiecare din primele zece numere din Easy PC trebuie să decupaţi timbrele care se află în colţul din dreapta jos al coperţii şi trebuie să le lipiţi pe ultima pagină a cuponului.

Când aveţi toate literele lipite pe cupon, daţi răspunsul la întrebare, decupaţi talonul şi trimiteţi-l prin poştă la OP 55 CP 2 până la 8 Septembrie 1999, data poştei. Tragerea la sorţi va avea loc pe 14 Septembrie 1999, iar numele câştigătorilor vor fi anunţate în Easy PC numărul 12 din 22 Septembrie 1999.

Puteţi câştiga un PC tare de tot,

TREND IMPORT - EXPORT
www.trend.ro

o imprimantă color HP, un scanner color HP sau 100 de mouse pad-uri Easy PC!

VNU-Hearst ROMANIA Editat de **VNU-Hearst România SRL**, licenţă **VNU Business Publication London**. Tipărit la **SC Infopress SA**. Distribuţia: **Sesso Hipparion SRL**
End Editor: **Elena Bulearcă**, Layout: **Tudor Brânduşoiu**, Traducător: **Emanuel Şandru**, Consultant: **Adrian Aldea**. Fax **Easy PC** 01-212 44 72, email: **vnuhearst@mb.roknet.ro**

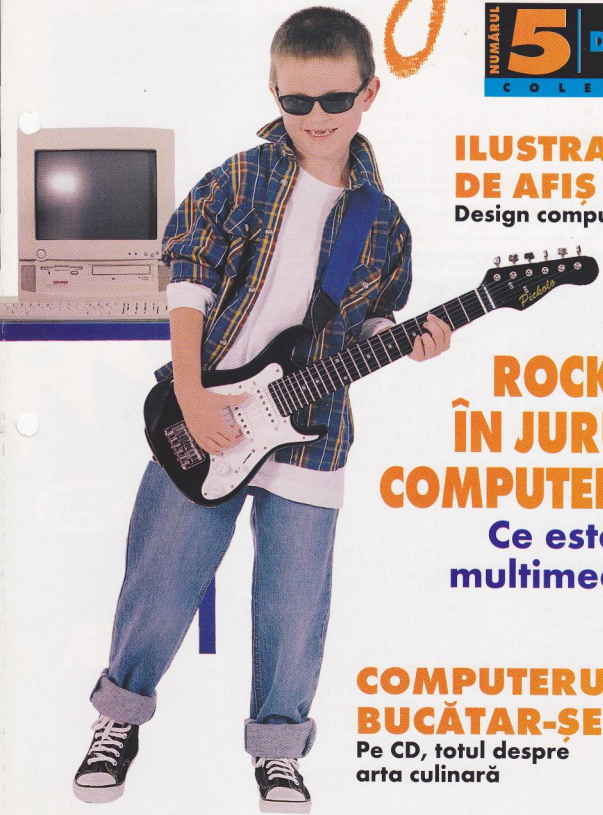
Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

15 000 LEI

Easy PC

5/1999

NUMĂRUL 5 DIN 52 COLECȚIE



ILUSTRAȚIE DE AFIȘ

Design computerizat

ROCK ÎN JURUL COMPUTERULUI

Ce este multimedia

COMPUTERUL CA BUCĂTAR-ȘEF

Pe CD, totul despre arta culinară

A

Easy PC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

în 52 de numere

Cuprins nr. 5

CHELTUIELILE CASNICE

Fără limite!	43
Multimedia – Ce este multimedia?	44
Upgrade – Ce este un kit de modernizare	45
Plăcile de sunet – Calitate și cantitate	46
Muzică și imagini – Sunete și ilustrație	47
Realizatori TV...?! – Proiect Easy PC	48
CD-ROM – Fișiere de pe CD-ROM	49
Unitatea CD-ROM – CD-uri inscriptibile	50
CD-uri multimedia – Mânuirea CD-urile	51
Edutainment – Vă distrați și învățați	52

WINDOWS

JARGONUL INFORMATIC

EDUCAȚIE – ARTĂ ȘI DESIGN

CUM SĂ... COMPUTERUL VĂ FACE ORDINE ÎN VIAȚĂ

INTERNET – MUZICĂ POP

REFERINȚE – ARTA

ÎN NUMĂRUL VIITOR

- Poate nu știți ce este Internetul. Acum veți învăța cum să vă conectați la rețeaua mondială de calculatoare.
- RoDactilo vă ajută să deveniți un operator rapid.

CE PUTEȚI CÂȘTIGA?

La fiecare din primele zece numere din Easy PC trebuie să decupați timbrele care se află în colțul din dreapta jos al coperții și trebuie să le lipiți pe ultima pagină a cuponului.

Când aveți toate literele lipite pe cupon, dați răspunsul la întrebare, decupați talonul și trimiteți-l prin poștă la OP 55 CP 2 până la 8 Septembrie 1999, data poștei. Tragerea la sorți va avea loc pe 14 Septembrie 1999, iar numele câștigătorilor vor fi anunțate în Easy PC numărul 12 din 22 Septembrie 1999.

Puteți câștiga un PC tare de tot,

TREND IMPORT – EXPORT www.trend.ro

o imprimantă color HP, un scanner color HP sau 100 de mouse pad-uri Easy PC!

VNU-Hearst ROMANIA Editat de **VNU-Hearst România SRL**, licență **VNU Business Publication London**. Tipărit la **SC Infopress SA**. Distribuție: **Seso Hipparion SRL**
End Editor: **Elena Bulearcă**, Layout: **Tudor Brândușoiu**, Traducător: **Simona Șveica**, Consultant: **Adrian Aldea**. Fax **Easy PC**: 01-212 44 72. email: **vnuhearst@mb.roknet.ro**

...continuare în numărul viitor!

roDACTILO

un program care te învață să

tastezi repede și...

Și eu sunt mai rapidă cu RoDactilo!

dactilo

SOFTWIN SOFTWARE DEVELOPMENTS Str. Fabrica de Glucoză 5 • București 2 • tel: 01 - 230 5026 • fax: 01 - 230 9471 • CP 52-93 • office@softwin.ro • www.softwin.ro

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

NOU! ABONAMENT

15 000 LEI

Easy PC

6/1999

NUMĂRUL 6 DIN 52 COLECȚIE

COMUNICAȚII ONLINE

Lumea la picioarele dvs.

PETRECERI DE NEUITAT

PC-ul – ajutor prețios pentru decorarea sălii de dans

EDUCAȚIE

CD-ROM-ul explică de unde vine barza

C

NOU! ABONAMENT Easy PC

Economisiți 10%

Easy PC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

în 52 de numere

Cuprins nr. 6

INTERNET

Cum cumpărați un modem – cum trebuie să fie 54
Generalități despre modem – montarea 55
Comunicații – alegerea programului optim 56
Ce primiți 57
E-mail – cum transmiteți mesaje prin poșta electronică 58
Reguli de politețe – etichetă pe Internet 59
Transmisiuni fax – ce trebuie să știți când folosiți un fax 60
În mișcare – modemuri portabile 61
Cumpărături – folosiți PC-ul pentru cumpărături 62

WINDOWS

Ghidul pas-cu-pas pentru înțelegerea sistemului Windows

JARGON INFORMATIC

Ghid A-Z pentru înțelegerea limbajului PC

EDUCAȚIE – SEXUALITATE

Folosiți PC-ul pentru a învăța lucruri noi despre viața sexuală

CUM SĂ... ÎNVESELIȚI O PETRECERE

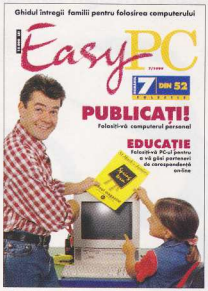
Cum poate PC-ul să dea o notă personală petrecerilor copiilor dumneavoastră

INTERNET – INFORMAȚII PENTRU COPII

Cum să găsiți pe Internet site-uri create special pentru copii

REFERINȚE – RODACTILO

Deprinderi pentru viață – a fi eficient înseamnă a avea succes



ÎN NUMĂRUL VIITOR

- **DTP – paginație de reviste și broșuri – propria dumneavoastră revistă poate fi creată pe ecranul computerului.**
- **Buletine informative – vedete pe prima pagină**
- **Tipar de calitate**
- **Aspectul plăcut – o imagine valorează cât 1000 de cuvinte**
- **Scanarea – fotografiile dumneavoastră o notă personală**

Prețul Easy PC în alte țări
● Marea Britanie 2,50 £ ● Irlanda 2,50 IR £ ● Malta 1,75 ME ● Australia 5,95 AS ● Noua Zeelandă 6,95 NZ$ ● Africa de Sud 19,95 Rand ● Germania 4,90 DM ● Elveția 5 SF ● Spania 595 Ptas ● Italia 6,900 L ● Olanda 7,50 Dfl ● Belgia 130 Bf ● Japonia 500 Yen ● Polonia 3,90 Cena ● Ungaria 249 Ft

CE PUTEȚI CÂȘTIGA?

La fiecare din primele zece numere din Easy PC trebuie să decupați timbrele care se află în colțul din dreapta jos al copertii și trebuie să le lipiți pe ultima pagină a cuponului.

Când aveți toate literele lipite pe cupon, dați răspunsul la întrebare, decupați talonul și trimiteți-l prin poștă la OP 55 CP 2 până la 8 Septembrie 1999, data poștei. Tragerea la sorți va avea loc pe 14 Septembrie 1999, iar numele câștigătorilor vor fi anunțate în Easy PC numărul 12 din 22 Septembrie 1999.

Puteți câștiga un PC tare de tot,

TREND IMPORT - EXPORT www.trend.ro

o imprimantă color HP, un scanner color HP sau 100 de mouse pad-uri Easy PC!

VNU-Hearst România

Editat de **VNU-Hearst România SRL**, licență **VNU Business Publication London**. Tipărit la **SC Infopress SA**. Distribuție: **Seso Hipparion SRL**
Emd Editor: **Elena Bulearcă**, Layout: **Tudor Brândușoiu**, Traducător: **Emanuel Șandru**, Consultant: **Adrian Aldea**. Fax **Easy PC**: 01-212 44 72, email: **vnuhearst@mb.roknet.ro**

TALON DE ABONAMENT

Doresc ..... abonamente la revista Easy PC începând de la .....

☐ 3 luni 81 000 lei ☐ 6 luni 162 000 lei ☐ 9 luni 243 000 lei ☐ 12 luni 324 000 lei ☐ Da, doresc factură fiscă

(puteți comanda retroactiv numerele 1, 2, 4, 5

Numele ..... Prenumele ..... Telefon .....
Ocupația ..... Compania .....
Adresa la care doriți să vă fie expediat abonamentul (abonamentele):
Localitatea ..... Județul/Sect ..... Cod poștal .....
Strada ..... Nr ..... Bloc ..... Scara ..... ap. ..... art .....

Trimiteți taloanele de abonament însoțite de o copie a instrumentului de plată p adresa: **Seso Hiparion, OP-12 CP-855, 3400 Cluj-Napoca** sau prin fax: **064-41 45 2**
Informații: **064-41 44 78, 064-41 44 79**, interior **114, 120**, Serviciul Abonamente.

Reducerea de 10% s-a aplicat la valoarea totală a abonamentului pornind de la prețul de **15.000 lei/buc.** Modificările ulterioare ale prețului nu vor afecta abonamentele contractate

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

TOMBOLĂ

15 000 LEI

Easy PC

7/1999

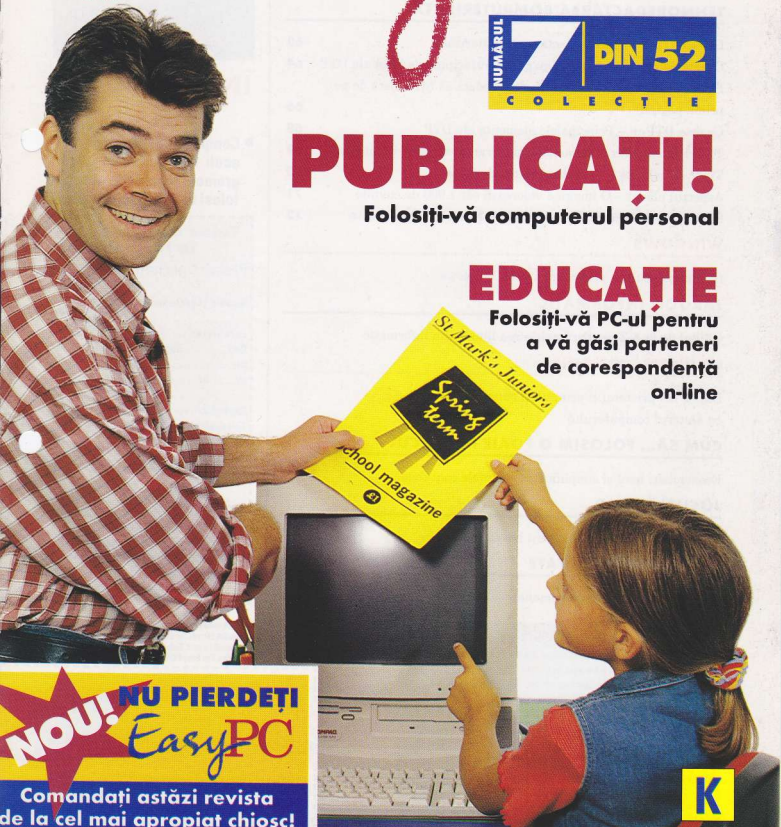
NUMĂRUL 7 DIN 52 COLECȚIE

PUBLICAȚI!

Folosiți-vă computerul personal

EDUCAȚIE

Folosiți-vă PC-ul pentru a vă găsi parteneri de corespondență on-line



NOU! NU PIERDEȚI Easy PC

Comandați astăzi revista de la cel mai apropiat chioșc!

K

Easy PC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

în 52 de numere

Cuprins nr. 7

TEHNOREDACTAREA COMPUTERIZATĂ

Ce este DTP? – Tehnoredactare computerizată 63
Casete de text și casete de imagine – Principiile de bază ale DTP 64
Buletine informative – V-ați dorit vreodată să fiți vedeta de pe prima pagină? 66
Ce este DTP-ul – Principalele elemente ale DTP 68
Tipuri de caracter – Personalizați lucrarea cu fonturi fanteziste 69
Tipar de calitate – Calitatea înainte de toate 70
Aspectul plăcut – O imagine valorează cât 1.000 de cuvinte 71
Scanarea – Fotografiile personale dau lucrării o notă aparte 72

WINDOWS

Ghidul pas-cu pas pentru învățarea Windows

JARGON INFORMATIC

Ghidul de la A-Z pentru înțelegerea limbajului informatic

EDUCAȚIE – ON-LINE

Legați noi prietenii și acumulați cunoștințe noi cu ajutorul computerului

CUM SĂ... FOLOSIM O FOAIE DE CALCUL

Economisiți bani și simplificați evidențele contabile

JOCURI – SIMS

Prin lume... fără să vă părăsiți biroul

REFERINȚE – SĂNĂTATE

Din ce se compune corpul omenesc

ÎN NUMĂRUL VIITOR

- **Computerele au pătruns în școli. Aflați care sunt programele pe care le puteți folosi acasă și la școală.**

Talon de participare la tombolă

Premii: 4 pachete RoDactilo

Numele și prenumele: .....
.....
Localitatea .....
Cod .....Jud. .....
Str. .....
Nr. ....Bl. ....Sc. ....Et. ....Ap. .....

Câștigătorii vor fi anunțați în Easy PC nr. 8.
Talonele se vor trimite la Easy PC OP 22 CP 254

Reducere de 10%

Această reducere se acordă cititorilor revistei Easy PC care doresc să cumpere un pachet software RoDactilo.
Pentru a beneficia de această reducere, trimiteți acest cupon la Softwin
(CP 52 – 93, sales@softwin.ro)

CE PUTEȚI CÂȘTIGA?

La fiecare din primele zece numere din Easy PC trebuie să decupați timbrele care se află în colțul din dreapta jos al coperții și trebuie să le lipiți pe ultima pagină a cuponului.

Când aveți toate literele lipite pe cupon, dați răspunsul la întrebare, decupați talonul și trimiteți-l prin poștă la OP 55 CP 2 până la 8 Septembrie 1999, data poștei. Tragerea la sorți va avea loc pe 14 Septembrie 1999, iar numele câștigătorilor vor fi anunțate în Easy PC numărul 12 din 22 Septembrie 1999.

Puteți câștiga un PC tare de tot,

o imprimantă color HP, un scanner color HP sau 100 de mouse pad-uri Easy PC!

VNU-Hearst România

Editat de **VNU-Hearst România SRL**, licență **VNU Business Publication London**. Tipărit la **SC Infopress SA**. Distribuție: **Seso Hipparion SRL**. Ed-Editor: **Elena Bolearcă**. Layout: **Tudor Brînduşoiu**. Traducător: **Simona Șveica**, Consultant: **Adrian Aldea**. Fax **Easy PC**: 01-212 44 72. email: **vnuhearst@mb.roknet.ro**

NOU!

ABONAMENT DE CHIOȘC

Easy PC

Stimate domn / Stimată doamnă,
Doresc să-mi rezervați ..... exemplar(e) din fiecare număr al revistei Easy PC începând cu nr. .....
Numele: .....
(puteți comanda retroactiv numerele 1, 2, 4, 5, 6)

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

15 000 LEI

Easy PC

8/1999

10 PREMII
1 radio Easy PC
4 pachete RoDactilo
5 pachete Dicționar profesional on-line englez-român și român-englez
+ Asistent traducător englez-român

NUMĂRUL 8 DIN 52
BILUNAR

PRIVIȚI ȘI ÎNVĂȚAȚI

PC-urile vă ajută în procesul de instruire

DO YOU SPEAK PC?

Limba engleză fără secrete

NOU! ABONAMENT Easy PC
Economisiți 10%

Numele: .....
Prenumele: .....
Adresa: .....

Talonamele se vor trimite la: Easy PC, O.P. 22, C.P. 254, București
Destinatarul va plăti tarifele poștale pentru returnarea talonului

Easy PC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului în 52 de numere

Cuprins nr. 8

EDUCAȚIE

Educație – Un act social 73
PC-ul – meditator: Componentele electronice necesare la început 74
Programe educaționale: Pachete specializate pentru la școală și acasă 76
Cultura generală: Totul pe compact-disc 77
Enciclopedii: Priviți, ascultați și învățați 78
PC-urile în școli: Tehnologia informațională în sala de clasă 79
Cunoștințe avansate: Programe pentru elevii mai mari 80
Instruirea pe Internet: Ce puteți învăța de pe Internet 81
Instruirea adulților: Niciodată nu e târziu să învățați 82

WINDOWS

Ghidul pas-cu-pas pentru înțelegerea sistemului Windows

JARGONUL INFORMATIC

Ghidul de la A la Z pentru înțelegerea limbajului calculatorului

EDUCAȚIE – ISTORIE

Învățați despre vikingi cu ajutorul PC-ului

CUM SĂ... VĂ FACEȚI VIAȚA MAI FRUMOASĂ

PC-ul – partenerul din zilele mohorâte

INTERNET – FINANȚE

Sfaturi financiare de pe Internet

REFERINȚE

Asistent translator – un CD util tuturor

ÎN NUMĂRUL VIITOR

- Tipărirea. Acum, că ați creat prima dumneavoastră operă de artă pe PC, care este cea mai bună metodă de a o face cunoscută lumii întregi?

Reducere de 10%

Această reducere se acordă cititorilor revistei Easy PC care doresc să cumpere un pachet software RoDactilo (vezi prezentarea din nr. 6). Pentru a beneficia de această reducere, trimiteți acest cupon la adresa: **Softwin**
CP 52 OP 93, sales@softwin.ro, fax: 01 230 94 71, menționând adresa dvs. completă și obligatoriu nr. tel. la care puteți fi contactați.

Câștigătorii pachetelor Ro Dactilo de la tombola din nr. trecut sunt:

1. **Ene Alina Elena**, Timișoara12, bl.12, s et.1, ap. 47, s. 6, București.
2. **Tudose Ion**, Drobeta T. Severin, str. Topolniței nr.7, bl.1, sc. 5, et.2, apt.11, Mehedinți.
3. **Croitoru Cornelia**, Șos. Națională nr.46 A, bl. D4, sc. D, Et. 7, ap.1, Iași
4. **Petru Zaharia**, str. Victoriea nr. 7, bl. 40, sc. C, ap. 38, Brăila.

CE PUTEȚI CÂȘTIGA?

La fiecare din primele zece numere din Easy PC trebuie să decupați timbrele care se află în colțul din dreapta jos al coperții și trebuie să le lipiți pe ultima pagină a cuponului. Când aveți toate literele lipite pe cupon, dați răspunsul la întrebare, decupați talonul și trimiteți-l prin poștă la OP 55 CP 2 până la 8 Septembrie 1999, data poștei. Tragerea la sorți va avea loc pe 14 Septembrie 1999, iar numele câștigătorilor vor fi anunțate în Easy PC numărul 12 din 22 Septembrie 1999.

Puteți câștiga un PC tare de tot, o imprimantă color HP, un scanner color HP sau 100 de mouse pad-uri Easy PC !

TREND IMPORT-EXPORT

TALON DE ABONAMENT

Doresc ..... abonamente la revista Easy PC începând de la nr. .....

☐ 3 luni 81 000 lei ☐ 6 luni 162 000 lei ☐ 9 luni 243 000 lei ☐ 12 luni 324 000 lei

☐ Da, doresc factură fiscală Cod fiscal:

Numele ..... Prenumele ..... Telefon .....
Ocupația ..... Compania .....
Adresa la care doriți să vă fie expediat abonamentul (abonamentele):
Localitatea ..... Județul/Sect ..... Cod poștal .....
Strada ..... Nr ..... Bloc ..... Scara ..... apart .....

Trimiteți taloanele de abonament însoțite de o copie a instrumentului de plată pe adresa: **Seso Hipparion, OP-12 CP-855, 3400 Cluj-Napoca** sau prin fax: **064-41 45 21**. Informații: **064-41 44 78, 064-41 46 79**, interior **114, 120**, Serviciul Abonamente. (puteți comanda retroactiv numerele 1, 2, 4, 5, 6, 7)

Reducerea de 10% s-a aplicat la valoarea totală a abonamentului pornind de la prețul de 15.000 lei/buc. Modificările ulterioare ale prețului nu vor afecta abonamentele contractate. Plata se face prin mandat poștal la orice oficiu poștal, cont: 25 11 01 43 46 05, Banca Bucureștí.

VNU-Hearst ROMANIA Editat de **VNU-Hearst România SRL**, licență **VNU Business Publication London**. Tipărit la **SC Infopress SA**. Distribuția: **Seso Hipparion SRL**
Ed.Editor: **Elena Bulearcă**, Layout: **Tudor Brândușoiu, Decebal -Traian Bondăreț**, Traducător: **Emanuel Șandru**, Consultant: **Adrian Aldea**, Fax **Easy PC** 01-212 44 72, email: **vnuhearst@mb.roknet.ro**

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

15 000 LEI

Easy PC

9/1999

10 PREMII
1 radio Easy PC
4 pachete RoDicțio
5 pachete Dicționare profesional on line engleză-română și română-engleză
+ abonament trimestrial la ziar engleză-română

NUMĂRUL 9 DIN 52
COLECȚIE

IMPRIMANTELE
Impresia artistică înainte de toate

FOTBAL PE INTERNET

CALORIILE
PC-ul vă ajută să mâncați sănătos

LIMBA ENGLEZĂ FĂRĂ SECRETE
Dicționare utile

R

Numele:
Prenumele:
Adresa:

Câştigătorii vor anunţaţi în nr. 1
Easy PC Club 22 C.P. 254 Bucureşti

Talloanele se vor trimite la adresa Easy PC Club 22 C.P. 254 Bucureşti

Easy PC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

în 52 de numere

Cuprins nr. 9

TIPĂRIREA LA IMPRIMANTĂ

Imprimante – Imprimante laser şi cu jet de cerneală	83
Ce alegem? – Calitate sau cantitate...	84
Imprimante cu jet de cerneală – O imprimantă multifuncţională	86
Imprimanta laser – Viteză şi calitate la un preţ accesibil	87
Conectarea – Cum instalăm şi cum întreţinem imprimanta	88
Drivere – Programe de interfaţă între computer şi imprimantă	89
Culoarea – Tipăriri color	90
Fonturi şi imagini – Daţi strălucire documentelor imprimate	92

WINDOWS

JARGON INFORMATIC

EDUCAŢIE – LITERATURĂ

CUM SĂ... CALCULĂM CALORIILE DIN MENIUL ZILNIC

INTERNET – RAFINAMENTE CULINARE

REFERINŢE – DICŢIONARE UTILE

ÎN NUMĂRUL VIITOR

- Marii maeştrii ai şahului pe Internet
- AVX- Programe antivirus esenţiale pentru sănătatea computerului dumneavoastră.

CE PUTEŢI CÂŞTIGA?

La fiecare din primele zece numere din Easy PC trebuie să decupaţi timbrele care se află în colţul din dreapta jos al coperţii şi trebuie să le lipiţi pe ultima pagină a cuponului.

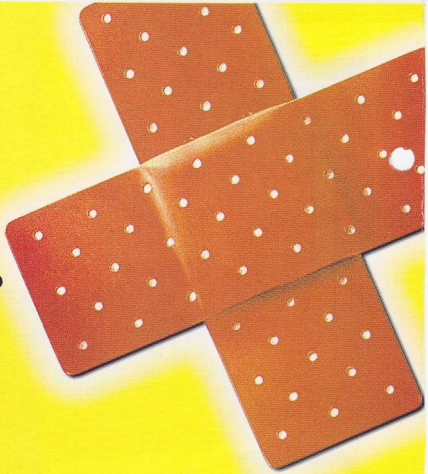
Când aveţi toate literele lipite pe cupon, daţi răspunsul la întrebare, decupaţi talonul şi trimiteţi-l prin poştă la OP 55 CP 2 până la 8 Septembrie 1999, data poştei. Tragerea la sorţi va avea loc pe 14 Septembrie 1999, iar numele câştigătorilor vor fi anuntate în Easy PC numărul 12 din 22 Septembrie 1999.

Câştigaţi un PC tare de tot, o imprimantă color HP, un scanner color HP sau 100 de mouse pad-uri Easy PC

VNU-Hearst ROMANIA

Editat de **VNU-Hearst România SRL**, licenţă **VNU Business Publication London**. Tipărit la **SC Infopress SA**. Distribuţia: **Seso Hipparion SRL**.
Redactor Şef: **Elena Bulearcă**. Layout: **Decebal -Traian Bondăret**. Traducător: **Simona Sveica**. Consultant: **Adrian Aldea**. Fax **Easy PC** 01-212 44 72.
email: **vnuhearst@mb.roknet.ro**, Departament publicitate: **Cătălin Trandafir, Mihaela Mirică**, **Telefon Departament Publicitate**: 092 645 584.

... mic, elastic şi urgent ...



mic ? Am creat AVX pentru Dvs., un antivirus puternic care ocupă un spaţiu atât de mic pe calculator ! Nici nu-l veţi observa că lucrează pentru sănătatea datelor Dvs. !

elastic ? AVX se adaptează oricărei situaţii pe care o înţelneşte pe calculatorul Dvs.

urgent ? Virusii nu aşteaptă acordul Dvs. pentru a ataca. Contraatacul trebuie să fie fulgerător !

AntiVirus eXpert AVX

SOFTWIN

Str. Fabrica de Glucoză 5 • C.P. 52 – 93 • Bucureşti
Tel.: 230 94 69 • Fax: 230 94 71 • e-mail: sales@softwin.ro • http://www.avx.ro

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

RAV 7 ANTIVIRUS
4 premii oferite de GeCAD The Software Company

15 000 LEI

EasyPC

10/1999

NUMĂRUL 10 DIN 52
COLECȚIE

MAREA CURĂȚENIE!

IMUNITATEA LA ÎNDEMÂNA ORICUI

Antiviruși românești – AVX

MUTAREA DUMNEAVOASTRĂ

D

Numele: .....
Prenumele: .....
Adresa: .....

Câştigătorii vor fi anunţaţi în nr. 12/99
Talioanele se vor trimite la: Easy PC, O.P. 22, C.P. 254, Bucureşti

Easy PC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

în 52 de numere

Cuprins nr. 10

ÎNTREŢINEREA ŞI CURĂŢENIA COMPUTERULUI

Întreţinerea – Curăţenie în sistem 93
Să facem ordine – Uşuraţi-vă munca aşezând fişierele în ordine 94
Curăţenie în dulapuri – Aruncaţi ce nu vă trebuie! 95
Fişiere temporare – Îndepărtarea fişierelor inutile 96
Sortarea dischetelor – Ştergeţi de praf dischetele 97
Întreţinerea hardului – Verificaţi starea hard discului! 98
Defragmentarea – Organizaţi hard discul 99
Măsuri de siguranţă – Nu uitaţi salvarea de siguranţă 100
Un consult medical – Protejaţi-vă împotriva virusilor! 101
Rularea antivirusilor – Dezinfectarea sistemului 102

WINDOWS

Un ghid simplu pentru înţelegerea programelor Windows

JARGONUL INFORMATIC

Ghid A-Z pentru înţelegerea limbajului PC

EDUCAŢIE – MUZICĂ

Învăţaţi cum se ascultă muzică

CUM SĂ... CREAŢI UN ALBUM MULTIMEDIA

Cum pot fi readuse la viaţă fotografiile de familie

INTERNET – FOTBAL

Informaţii despre sportul rege şi despre alte sporturi

REFERINŢE

Produs antivirus profesional românesc – AVX

ÎN NUMĂRUL VIITOR

- După programele de procesare a textelor, cele mai utile programe de care aveţi nevoie sunt bazele de date.

Lume, lume !

Numărul 10 al revistei Easy PC este cel pe a cărui coper apare ultima literă care trebuie lipită pe unul din taloanele de concurs pe care le-aţi primit la numerele 1, şi 3.

Nu uitaţi!

De acum puteţi trimite taloanele complete împeună cu răspunsul la întrebare.
Nu rataţi ocazia de a câştiga premii extraordinare!

Anunţ

Dacă vă lipseşte vreun număr din Easy PC, adresaţi-vă cu încredere redacţiei noastre la fax: 01 212 44 72 sau la e-mail: vnuhearst@mb.roknet.ro.

Reducere de 10%

Această reducere se acordă cititorilor revistei Easy PC care doresc să cumpere un pachet software RoDactilo (vezi prezentarea din nr. 6). Pentru a beneficia de această reducere, trimiteţi acest cupo la adresa:

Softwin

CP 52 OP 93, sales@softwin.ro, fax: 01 230 94 7 menţionând adresa dvs. completă şi obligatori nr. tel. la care puteţi fi contactaţi.

CE PUTEŢI CÂŞTIGA?

La fiecare din primele zece numere din Easy PC trebuie să decupaţi timbrele care se află în colţul din dreapta jos al copertii şi trebuie să le lipiţi pe ultima pagină a cuponului. Când aveţi toate literele lipite pe cupon, daţi răspunsul la întrebare, decupaţi talonul şi trimiteţi-l prin poştă la OP 55 CP 2 până la 8 Septembrie 1999, data poştei. Tragerea la sorţi va avea loc pe 14 Septembrie 1999, iar numele câştigătorilor vor fi anunţate în Easy PC numărul 12 din 22 Septembrie 1999.

Puteţi câştiga un PC tare de tot, o imprimantă color HP, un scanner color HP sau 100 de mouse pad-uri Easy PC !

TREND IMPORT - EXPORT

Câştigătorii premiilor puse în joc la tombola din nr. 8:

1. MITULESCU RODICA ZOE
Str. Luterană nr. 3, ap. 9, cod. 70741, Bucureşti.
- Radio Easy PC

2. BARBALAN FLORINA L
Str. Ciocârliei nr. 12, Bl. D8, et. 2, ap. 15, sect. 2, Bucureşti. **- Rodactilo**

3. ERBASU SIMONA
Str. Mihăilescu Vintilă nr. 14, bl. 80, et. 5, ap. 36, sect. 6, Bucureşti. **- Rodactilo**

4. DUGHILĂ ROMEO
Şos. Naţională 40 A, bl. C1, et. 8, ap. 44, Iaşi.
- Rodactilo

5. CERNEA CONSTANTIN
Str. Mihai Eminescu 22, bl. 9, sc. B, ap. 13, Ploieşti.
- Rodactilo

6. NISTOR ADRIAN
Str. Aurora 8, sc. A, et. 5, ap. 14, Oneşti, Bacău.
- Asistent Translator + Professional Diction

7. NEACŞU ANDREEA
Str. Cosminelor 4, bl. 120, sc. A, ap. 19, Ploieşti
- Asistent Translator + Professional Diction

8. GHEORGHIAN MUŞAT
Str. Gh. Manu 6, ap. 4, sect. 2, Bucureşti.
- Asistent Translator + Professional Diction

9. DARABAN GHEORGHE
Aleea Ciresarilor 3, bl. 25 A, sc. B, Ploieşti.
- Asistent Translator + Professional Diction

10.GHEORGHIU GABRIEL
Str. Postei 49, Urziceni, cod. 8230, jud. Ialomiţa
- Asistent Translator + Professional Diction

VNU-Hearst ROMÂNIA

Editat de VNU-Hearst România SRL, licenţă VNU Business Publication London. Tipărit la: SC Infopress SA. Distribuţia: Sseo Hipparion SRL.
Red Editor: Elena Buleacră, Layout: Decebal - Traian Bondăreţ, Traducător: Simona Şveica, Consultant: Adrian Aldea, Fax Easy PC: 01-212 44 72,
email: vnuhearst@mb.roknet.ro, Departament Publicitate: Cătălin Trandafir, Mihaela Mirică, Telefon Departament Publicitate: 092 645 584

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

4 PREMII
4 pachete RoDactilo

15 000 LEI

Easy PC

11/1999

NUMĂRUL 11 DIN 52
COLECȚIE

ORGANIZAREA
Bazele de date vă organizează viața

ROMÂNIA
Vacanțe pe Internet

GECAD
Romanian AntiVirus

ÎN CURÂND!
Site EASY PC

ABONAMENT
Easy PC
10%
Economisiți

Numele:.....
Prenumele:.....
Adresa:.....

Câștigătorul vor fi anunțați în nr. 3/2006
Talonele se vor trimite la Easy PC, C.P. 22, C.P. 254, București

Easy PC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

în 52 de numere

Cuprins nr. 11

BAZE DE DATE

Ce sunt bazele de date? – Sunt mai simple decât credeți 104
Crearea unei baze de date – Descrierea tabelelor și a câmpurilor 106
Studiul formularelor – O modalitate simplă de a studia informația 108
Sortați informațiile – Folosiți eficient date importante 110
Afaceri – Cum vă ajută bazele de date la serviciu sau în cercetare 112

WINDOWS

JARGONUL INFORMATIC

EDUCAȚIE – ADĂUGAREA SUNETELOR

CUM SĂ... REALIZAȚI UN FILM

INTERNET – TURISM ROMÂNESC

REFERINȚE – ROMANIAN ANTIVIRUS

Ofertă specială

Enciclopedia pe CD-ROM: MAYA - O civilizație dispărută, care va fi prezentată în Easy PC nr. 12, la capitolul **REFERINȚE**.

Numai prin **EASY PC** puteți comanda această enciclopedie la prețul special de: **181.500 lei + T.V.A. + taxe poștale.**
Trimiteți comanda dumneavoastră la **O.P. 18, C.P. 214,** menționând adresa completă și numărul de telefon.

Pentru informații suplimentare vizitați site-ul:
www.hrmedia.ro

PENTRU COMENZI ȘI ABONAMENTE APELAȚI LA SESO HIPPARION, FAX: 064 414 521 - PENTRU INFORMAȚII SUNAȚI LA TEL.: 064 414 478, 064 414 479, INT.: 114, 120, SERVICIUL ABONAMENTE

TALON DE ABONAMENT

Doresc ..... abonamente la revista Easy PC începând de la nr. .....

☐ 3 luni	☐ 6 luni	☐ 9 luni	☐ 12 luni
81 000 lei	162 000 lei	243 000 lei	324 000 lei

☐ Da, doresc factură fiscală Cod fiscal:

Numele .....Prenumele .....Telefon .....
Ocupația .....Compania .....
Adresa la care doriți să vă fie expediat abonamentul (abonamentele):
Localitatea .....Județul/Sect .....Cod poștal .....
Strada .....Nr .....Bloc .....Scara .....apart .....

Trimiteți talonele de abonament însotite de o copie a instrumentului de plată pe adresa: **Seso Hipparion, OP-12 CP-855, 3400 Cluj-Napoca** sau prin fax: **064-41 45 21**. Informații: **064-41 44 78, 064-41 44 79,** interior **114, 120,** Serviciul Abonamente.
(puteți comanda retroactiv numerele 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)

Reducerea de 10% s-a aplicat le valoarea totală a abonamentului pornind de la prețul de 15.000 lei/buc. Modificările ulterioare ale prețului nu vor afecta abonamentele contractate. Plata se face prin mandat poștal la orice oficiu poștal, cont: 25 11 01 43 46 05, Banca București, Filiala Cluj.

ÎN NUMĂRUL VIITOR

- După programele de procesare a textelor, cele mai utile programe de care aveți nevoie sunt bazele de date.

Reducere de 10%

Această reducere se acordă cititorilor revistei Easy PC care doresc să cumpere un pachet software RoDactilo (vezi prezentarea din nr. 6). Pentru a beneficia de această reducere, trimiteți acest cupon la adresa:

Softwin

CP 52 OP 93, sales@softwin.ro, fax: 01 230 94 71, menționând adresa dvs. completă și obligatoriu numărul de telefon la care puteți fi contactați.

Câștigătorii premiilor puse în joc la tombola din nr. 8:

1. POPA ADRIAN
Alesa Ciceru, bl. E 10, sc. 2, ap. 34, București.
- Radio Easy PC

2. MARINESCU MIHAELA
B-dul Alexandru Obregia nr. 27, bl. A 18, ap. 28, sect. 4, București. **- RoDactilo**

3. VASILESCU RALUCA
Str. Driator 108-110, bl. 16 ABC, sc. A, ap. 10, București.
- RoDactilo

4. NEACȘU LUCIAN
Str. Scolarilor nr. 8, bl. S 23, ap. 20, sect. 3, București.
- RoDactilo

5. POPA NICOLETA
Str. Borza 24, bl. 3 A, sc. 1, et. 4, ap. 17, sect. 1, București.
- RoDactilo

6. PĂTRA MARGARETA
B-dul Dacia, bl. 25, sc. 2, et. 1, ap. 6, Craiova.
- Asistent Translator + Professional Dictionary

7. IONESCU MIHAI-IONUȚ
Al. Haiducului nr. 1, bl. A 3, sc. 1, et. 8, ap. 36, București.
- Asistent Translator + Professional Dictionary

8. DUNĂ MIRCEA SAVA
Șos. Olteniței 142, bl. 4, sc. 2, ap. 42, sect. 4, București.
- Asistent Translator + Professional Dictionary

9. BERDEI MIHAI
Prel. Ghencea 30, bl. M 5, sc. A, ap. 33, București.
- Asistent Translator + Professional Dictionary

10. PRESECAN RUXANDRA
Șos. Olteniței MR 162, bl. 3, sc. 2, et. 1, ap. 43, București.
- Asistent Translator + Professional Dictionary

VNU-Hearst România

Editat de **VNU-Hearst România SRL**, licență **VNU Business Publication London**. Tipărit la: **SC Infopress SA**. Distribuția: **Seso Hipparion SRL**.
End Editor: **Elena Buleacră**, Layout: **Decebal-Traian Bondăreț**, Tradcător: **Emanuel Șandru**, Consultant: **Adrian Aldea**, Fax **Easy PC** 01-212 44 72, email: **vnuhearst@mb.roknet.ro**, Departament Publicitate: **Cătălin Trandafir, Mihaela Mirică**, Marketing Research: **Andreea Călin**, Corectura: **Luminița Georgescu**, Telefon Easy PC: **092 645 589**

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

RAV 7 ANTIVIRUS
5 premii oferite de GeCAD The Software Company

15 000 LEI

Easy PC

12/1999

NUMĂRUL 12 DIN 52
COLECTIE

CINE STĂ, ÎI STĂ NOROCUL!

Cum se upgradează computerul

ENCICLOPEDII MULTIMEDIA

Maya, o civilizație dispărută

UN HOBBY POATE DEVENI MESERIE?

Cum se crează ambalaje adevărate

NOU

Vizitați SITE-ul EASY PC: www.easypc.ro.

Numele: .....
Prenumele: .....
Adresa: .....
E-mail: .....
Telefon: .....

Câştigătorii vor fi anunţaţi pe 1.

Talonaşele se vor trimite la: Easy PC, O.P. 22, C.P. 254, Bucureşti

Easy PC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

în 52 de numere

Cuprins nr. 12

UPGRADE

Memoria – Cel mai uşor mod de a vă moderniza computerul 114
Hard discuri – Instalarea hard discului e mai uşoară decât pare 116
Procesoarele – Redaţi viaţa computerului dumneavoastră 118
Imaginile – Cum să înfrumuseţăm imaginile de pe ecran 120
Multimedia – Îmbunătăţiţi sunetul şi CD-ROM-ul 121
Intrări şi ieşiri – A venit timpul să vă schimbaţi tastatura 122

WINDOWS

Un ghid simplu pentru înţelegerea programelor Windows

JARGONUL INFORMATIC

Ghid A-Z pentru înţelegerea limbajului PC

EDUCAŢIE – ARTĂ ŞI DESIGN

Aflaţi cum crează artiştii design-ul ambalajelor

CUM SĂ... CREĂM PAGINI DE WEB

Cum să vă publicaţi ideile pe Internet

INTERNET – FINANŢE

Cum vă economisiţi banii

REFERINŢE – ENCICLOPEDII MULTIMEDIA

Maya – O civilizaţie dispărută

Easy PC devine o revistă interactivă

Dragi cititori ai revistei Easy PC,

Revista noastră a lansat odată cu acest număr site-ul www.easypc.ro. Acesta este un pas nou pe care-l facem pentru a veni în întâmpinarea cererilor şi nevoilor dumneavoastră de comunicare cu noi, redacţia EasyPC.
Prin acest site nu intenţionăm să lansăm o versiune electronică a revistei, ci să o completăm, să o îmbogăţim.
Site-ul EasyPC se lansează din acest număr, şi se va îmbogăţi se va diversifica.
Prin site-ul pe care-l lansăm, încercăm să venim în întâmpinarea cererilor dumneavoastră de completare a colecţiei, a nevoii de a exersa modalităţi de cumpărare online.
De asemenea, puteţi conversa cu alţi cititori ai revistei noastre. Vom avea grijă ca acest site să fie reactualizat cel putin o dată pe lună.
Veţi avea oferte speciale pentru produsele româneşti prezentate în revista noastră şi veţi putea face comenzi online pornind din site-ul nostru.
Vă dorim lectură plăcută în continuare.

ÎN NUMĂRUL VIITOR

- **Cum se lansează şi cum se foloseşte la maxim un program de desenare pe computer, indiferent dacă sunteţi începător sau un Michelangelo.**

Reducere de 10%

Această reducere se acordă cititorilor revistei Easy PC care doresc să cumpere un pachet software RAV Desktop v.7 (vezi prezentarea din nr. 11). Pentru a beneficia de această reducere, trimiteţi acest cupon la adresa:

GeCAD
Tel./Fax: 324 84 09, 647 63 07, 647 71 46,
www. gecadsoftware.com,
e-mail: office@gecadsoftware.com,şi obligatoriu numărul de telefon la care puteţi fi contactaţi.

Câştigătorii premiilor concursului un PC tare, Easy de câştigat, sponsorizat de

Premiul I: *un PC HP:* **RELEA ALEXANDRU**
Tg. Mureş - str. Rovinari, bl. 34, sc. C, ap. 13, tel. 065 16[illegible]

Premiul II: *o imprimantă:* **ANDRUŢA CRISTIAN**
Oradea - str. Predeal 10, bl. PB 16, et. 3, ap. 12, jud. Bihor.

Premiul III: *un scanner:* **MUTIHAC MĂDĂLINA**
la şi - şos. Nicolina 33, bl. 968, sc. 2, ap. 23, et. 8, tel. 032 128 415

Câştigătorii celor 100 de mouse pad-uri EASY PC vor fi anunţaţi în scris la adresele de pe cupoane.

Câştigătorii premiilor puse în joc la tombola din nr. 10:

1. CRINTEA CARMEN
Bd. Ferdinand 77, bl. A5, sc. A, ap. 30, Constanţa.
- Pachet RAV Desktop v. 7

2. TUDORA SORIN
Str. Piaţa Democraţiei nr. 2, bl. D, sc. A, ap 4, Salonta, jud. Bihor. **- Pachet RAV Desktop v. 7**

3. MACOVEI MIHAELA
B-dul Alexandru cel Bun nr.58, bl. G 2, ap. 28, Iaşi.
- Pachet RAV Desktop v. 7

4. STAN COSTEL
Str. Craiovei, bl 1, sc. A, et. 7, ap. 119, Piteşti.
- Pachet RAV Desktop v. 7

VNU-Hearst ROMANIA

Editat de VNU-Hearst România SRL, licenţă VNU Business Publication London. Tipărit la: SC Infopress SA. Distribuţia: Seso Hipparion SRL, End Editor: Elena Bulearcă, Layout: Docebal-Traian Bondăret, Traducător: Simona Şveica, Consultant: Adrian Aldea, Fax Easy PC: 01-212 44 72, email: vnuhearst@mb.roknet.ro, Departament Publicitate: Cătălin Trandafir, Mihaela Mirică, Corectura: Luminiţa Georgescu, Telefon EasyPC: 092 645 589

PENTRU COMENZI ŞI ABONAMENTE APELAŢI LA SESO HIPPARION, FAX: 064 414 521; PENTRU INFORMAŢII SUNAŢI LA TEL.: 064 414 479, 064 414 479, INT. 114, 130, SERVICIUL ABONAMENTE

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

15 000 LEI

Easy PC

13/1999

14 PREMII
5 enciclopedii Maya
5 enciclopedii Safari
4 pachete RoDactilo

NUMĂRUL 13 DIN 52
COLECȚIE

LA O PARTE, LEONARDO!
Artă plastică pe computer

Programe shareware
Sfaturi utile

SAFARI
Călătorie pe CD-ROM

NOU
Vizitați SITE-ul EASY PC: www.easypc.ro.

ABONAMENT
Easy PC
Economisiți 10%

Data limită de trimitere: 25.10.99.

Numele:.....

Prenumele:.....

Adresa:.....

Câştigători vor fi anunţaţi în nr. 15

Talonele se vor trimite la: Easy PC, O.P. 22, C.P. 254, Bucureşti

Easy PC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

în 52 de numere

Cuprins nr. 13

PICTURĂ ŞI DESEN

Pictură şi desen – Noi vă arătăm diferenţa 124

Instrumente de pictat – Ce trebuie să ştiţi înainte să începeţi un desen 126

Manipularea imaginilor – PC-ul face mult mai multe decât creionul 128

Desenul – Construiţi o imagine din curbe şi linii 130

Efecte speciale – Jucaţi-vă cu teribilele filtre ale PC-ului 132

WINDOWS

Ghidul pas cu pas pentru înţelegerea sistemului Windows

JARGONUL INFORMATIC

Ghidul de la A la Z pentru înţelegerea limbajului informatic

EDUCAŢIE – ŞTIINŢĂ

Encarta vă spune totul despre dinţii dumneavoastră

CUM SĂ... VĂ ORGANIZAŢI VIAŢA

Cum puteţi folosi un programator pentru a planifica o petrecere a copiilor

INTERNET – DOWNLOADS

Descărcarea programelor de pe Internet pe hard disc

REFERINŢE – ENCICLOPEDII MULTIMEDIA

Safari – Ascunsele cărări ale Africii

ÎN NUMĂRUL VIITOR

- **Computere portabile. Care sunt caracteristicile principale ale unui laptop?**
  Când vă este util un computer portabil?

Câştigătorii premiilor puse în joc la tombola din nr. 11:

1. DINCĂ GABI FLORENTINA (CRAIOVA)
Bd. Ştirbei-Vodă, bl. A 4, ap. 1, jud. Dolj
- RoDactilo

2. CAMMER SORIN (BUCUREŞTI)
Str. Cernăuţi 5, bl. B 28, sc. 2, et. 8, ap. 106, sect. 2
- RoDactilo

3. MORU TAMARA (ARAD)
Str. Faleza Sud, bl. 67, sc. E, ap. 5
- RoDactilo

4. IOVULESCU DAN (BUCUREŞTI)
Calea Vitan 121, bl. V1, sc. 1, ap. 6, sect. 3
- RoDactilo

PENTRU COMENZI ŞI ABONAMENTE APELAŢI LA SESO HIPPARION, FAX: 064 414 521; PENTRU INFORMAŢII SUNAŢI LA TEL.: 064 414 478, 064 414 479, INT. 114, 120, SERVICIUL ABONAMENTE

Reducere de 10%

Această reducere se acordă cititorilor revistei Easy PC care doresc să cumpere un pachet software RoDactilo (vezi prezentarea din nr. 6). Pentru a beneficia de această reducere, trimiteţi acest cupon la adresa:

Softwin

CP 52 OP 93, sales@softwin.ro, fax: 01 230 94 71, menţionând adresa dvs. completă şi obligatoriu nr. tel. la care puteţi fi contactaţi.

TALON DE ABONAMENT

Doresc ..... abonamentele revista Easy PC începând de la nr. .....

☐ 3 luni 81 000 lei ☐ 6 luni 162 000 lei ☐ 9 luni 243 000 lei ☐ 12 luni 324 000 lei

☐ Da, doresc factură fiscală Cod fiscal:

Numele ..... Prenumele ..... Telefon .....
Ocupaţia ..... Compania .....
Adresa la care doriti să vă fie expediat abonamentul (abonamentele):
Localitatea ..... Judeţul/Sect ..... Cod poştal .....
Strada ..... Nr ..... Bloc ..... Scara ..... apart .....

Trimiteţi taloanele de abonament însoţite de o copie a instrumentului de plată pe adresa: **Seso Hipparion, OP-12 CP-855, 3400 Cluj-Napoca** sau prin fax: **064-41 45 21.** Informaţii: **064-41 44 78**, **064-41 46 75**, interior **114**, **120**, Serviciul Abonamente. (puteţi comanda retroactiv numerele 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12)

Reducerea de 10% s-a aplicat la valoarea totală a abonamentului pornind de la preţul de **15.000 lei/buc. Modificările ulterioare ale preţului nu vor afecta abonamentele contractate. Plata se face prin mandat poştal la orice oficiu poştal, cont: 25 11 01 43 46 05, Banca Bucureşti, Filiala Cluj.**

VNU-Hearst Romania

Editat de **VNU-Hearst România SRL**, licenţă **VNU Business Publication London**. Tipărit la: **SC Inforpress SA**. Distribuţia: **Seso Hipparion SRL.**
End Editor: **Elena Bulearcă**, Layout: **Decebal-Traian Bondăreţ**, Traducător: **Emanuel Şandru**, Consultant: **Adrian Aldea**, Fax **Easy PC**: 01-212 44 72, email: **vnuhearst@mb.roknet.ro**, Departament Publicitate: **Cătălin Trandafir, Mihaela Mirică**, Corectura: **Luminiţa Georgescu**, Telefon EasyPC: **092 645 589**

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

15 000 LEI

EasyPC

14/1999

14 PREMII
4 pachete RoDesoft
10 pachete educaționale
Windows 95 Tutorial în limba română

NUMĂRUL 14 DIN 52
COLECȚIE

CU PORTABILUL ÎN SERVIETĂ

Computere în mișcare

„CARTOFORI CIBERNETICI"

WINDOWS 95 TUTORIAL

Lecții de utilizare Windows 95 în limba română

NOU
Abonamente on-line

Pe site-ul
www.easypc.ro
puteți citi:

REFERINȚE
Cum se caută un post mai bun...
WINDOWS
Windows pentru toți românii.
CUM SĂ
Călătoriți mai repede, mai ieftin...
OFERTA SPECIALĂ EASY PC
Enciclopediile Maya și Safari

Data limită de trimitere: 06.11.99.

Numele:...

Prenumele:...

Adresa:...

Câștigătorii vor fi anunțați pe nr. ...

Talioanele se vor trimite la: Easy PC, C.P. 22, C.P. 254, București.

Easy PC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

în 52 de numere

Cuprins nr. 14

COMPUTERE PORTABILE

Computerul portabil – Atât de mult într-un spațiu atât de mic **134**

Computerele notebook – Componente hardware și software necesare **136**

Mesaje – Comunicați din mers **138**

Transfer de fișiere – Verificați dacă fișierele dumneavoastră sunt la zi **139**

PCMCIA – Completări miniaturale pentru computerul notebook **140**

La cumpărături – Ce cumpărături faceți pentru portabilul dumneavoastră **142**

WINDOWS

JARGONUL INFORMATIC

EDUCAȚIE – LECTURĂ

CUM SĂ... CREAȚI FELICITĂRI PENTRU HALLOWEEN

INTERNET – PROBLEMA Y2K

REFERINȚE – WINDOWS 95 TUTORIAL

Ofertă specială

Enciclopediile pe CD-ROM: MAYA - „O civilizație dispărută„ și SAFARI - „Ascunsele cărări ale Africii“, prezentate în Easy PC nr. 12 și 13 la capitolul **REFERINȚE**.

Numai prin EASY PC puteți comanda aceaste enciclopedii la prețul special de: 181.500 lei/buc. + T.V.A. + taxe poștale.

Trimiteți comanda dumneavoastră la O.P. 18, C.P. 214, București sau la tel: 327 17 96 menționând adresa Dvs. completă și numărul de telefon la care puteți fi contactați.

Pentru informații suplimentare vizitați site-ul:

www.hrmedia.ro

PENTRU COMENZI ȘI ABONAMENTE APELAȚI LA 5550 HIPPARION, FAX: 064 414 221, PENTRU INFORMAȚII SUNAȚI LA TEL.: 064 414 479, 064 414 479, INT. 114, 120, SERVICIUL ABONAMENTE

TALON DE ABONAMENT

Doresc ..... abonamente la revista Easy PC începând de la nr. .....

☐ 3 luni 81 000 lei ☐ 6 luni 162 000 lei ☐ 9 luni 243 000 lei ☐ 12 luni 324 000 lei

☐ Da, doresc factură fiscală Cod fiscal: .....

Numele ..... Prenumele ..... Telefon .....

Ocupația ..... Compania .....

Adresa la care doriți să vă fie expediat abonamentul (abonamentele):

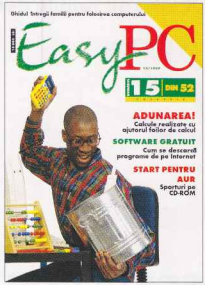
Localitatea ..... Județul/Sect ..... Cod poștal .....

Strada ..... Nr ..... Bloc ..... Scara ..... Apart .....

Trimiteți talioanele de abonament însoțite de o copie a instrumentului de plată pe adresa: **Seso Hipparion, OP-12 CP-855, 3400 Cluj-Napoca** sau prin fax: **064-41 45 21**. Informații: **064-41 44 78, 064-41 44 79**, interior **114, 120**, Serviciul Abonamente.

(puteți comanda retroactiv numerele 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13)

Reducerea de 10% s-a aplicat la valoarea totală a abonamentului pornind de la prețul de **15.000 lei/buc.** Modificările ulterioare ale prețului nu vor afecta abonamentele contractate. Plata se face prin mandat postal la orice oficiu poștal, cont: 25 11 01 63 46 05, Banca București, filiala Cluj.



ÎN NUMĂRUL VIITOR

- **Foile de calcul sunt chestii la care computerele se pricep foarte bine. Pentru oameni ele sunt însă foarte greoaie. Noi vă vom explica simplu modul de funcționare a bazelor de date.**

Câștigătorii premiilor din nr. 12:

1. CRIVOI DANA GEORGIANA (RM. VÂLCEA)
2. MARCHIDAN LIVIU (BUCUREȘTI)
3. TOPOR LIDIA (CONSTANȚA)
4. FAZEKAȘ ALEXANDRU (TIMIȘOARA)
5. TUDORACHE REVISE (CONSTANȚA)

Reducere de 10%

Această reducere se acordă cititorilor revistei Easy PC care doresc să cumpere un pachet software RAV Desktop v.7 (vezi prezentarea din nr. 11). Pentru a beneficia de această reducere, trimiteți acest cupon la adresa:

GeCAD

Tel./Fax: 324 84 09, 647 63 07, 647 71 46,
www. gecadsoftware.com,
e-mail: office@gecadsoftware.com,și **obligatoriu** numărul de telefon la care puteți fi contactați.

Reducere de 10%

Această reducere se acordă cititorilor revistei Easy PC care doresc să cumpere un pachet software RoDactilo (vezi prezentarea din nr. 6). Pentru a beneficia de această reducere, trimiteți acest cupon la adresa:

Softwin

CP 52 OP 93, sales@softwin.ro, fax: 01 230 94 71, menționând adresa dvs. completă și **obligatoriu** numărul de telefon la care puteți fi contactați.

Acțiune promoțională

Pentru fiecare comandă pentru

Windows 95 Tutorial

(prezentat la capitolul **REFERINȚE**), trimisă în scris la adresa: OP 1, CP 261, Timișoara 1900 sau la e-mail: office@autocom.ro până la 14.11.1999: beneficiați de **reducere 15% și expediere gratuită**, obținând produsul la prețul de **180.000 lei**.

VNU-Hearst ROMÂNIA

Editat de **VNU-Hearst România SRL**, licență **VNU Business Publication London**. Tipărit la: **SC Infopress SA**. Distribuție: **Seso Hipparion SRL**.
Ed Editor: **Elena Bulearcă**, Layout: **Docebal-Traian Bondărel**, Traducător: **Emanuel Sandru**, Consultant: **Adrian Aldea**, Fax **Easy PC** 01-212 44 72, Tel.: **092 645 589**, email: **vnuhearst@mb.roknet.ro**.
Departament Publicitate: **Cătălin Trandafir, Mihaela Mirică**, Marketing Research: **Andreea Călin**, Corector: **Luminița Georgescu**, Supervisor site Internet: **Branislava Becejski**.

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

16 000 LEI

EasyPC

15/1999

RAV 7 ANTIVIRUS

5 premii oferite de GetCAD The Software Company

NUMĂRUL 15 DIN 52

COLECȚIE

ADUNAREA!

Calcule realizate cu ajutorul foilor de calcul

ANUL 2000

Să avem PC-ul 2000 Ready

3D HOME ARCHITECT

Decorațiuni pe CD-ROM

Căutați parola site-ului

PAROLA

EASY

ANUNȚ IMPORTANT

Fundația CAYTON donează PC-uri școlilor din București

(vezi pagina2)

Puteți citi pe site-ul

www.easypc.ro:

REFERINȚE

Medicină pe CD-ROM

WINDOWS

Lecții de Windows pentru toți

CUM SĂ

Călătoriți mai repede, mai ieftin...

OFERTA SPECIALĂ EASY PC

NOU

ABONAMENTE ON-LINE

Data limită de trimitere: 25.10.00.

Nume:.....

Prenume:.....

Adresa:.....

Câștigătorii vor fi anunțați în nr. 16

Trimiteți-ne talonul la: Easy PC, O.P. 22, C.P. 254, București

Talonul se va trimite la: Easy PC, O.P. 22, C.P. 254, București

Easy PC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului în 52 de numere

Cuprins nr. 15

FOILE DE CALCUL

Noțiuni de bază – Pe scurt despre ce poate face o foaie de calcul 144
Pornirea – Calculați costurile anuale de întreținere a PC-ului dvs. 146
Calcule – Introduceți formula 147
Mai multe adunări – Învățați cum se fac calcule complexe 148
Un aspect îngrijit – Străduiți-vă ca documentul să fie ordonat 149
Grafice – Informații simple și accesibile 150
Mai mult – Cum valorificați la maximum o foaie de calcul 151

WINDOWS

JARGONUL INFORMATIC

EDUCAȚIE – FOILE DE CALCUL LA ȘCOALĂ

CUM SĂ... REALIZĂM ETICHETE TRĂZNET

INTERNET – ANUL 2000

REFERINȚE – 3D HOME ARCHITECT DELUXE

PENTRU COMENZI SI ABONAMENTE APELAȚI LA SESO HIPPARION, FAX: 064 414 521, PENTRU INFORMAȚII SUNAȚI LA TEL: 064 414 479, 064 414 479, INT. 141, 120, SERVICIUL ABONAMENTE

ofertă specială http:\\www.hrmedia.ro

Abonament Web

Prezența pe Internet vă deschide canale noi de comunicație, vă oferă noi unelte de marketing și o modalitate ieftină pentru stabilirea unui contact permanent cu clienții dumneavoastră.

Oferta noastră "Creere, întreținere, Găzduire" pagini web preia problemele pe care le implică creerea și întretinerea acestora, făcând totodată și o economie de timp și bani.

Noi vă oferim o consiliere permanentă în ceea ce privește prezența pe Internet și posibilitatea promovării unor campanii de marketing pe Internet.

Pentru detalii contactați-ne la: tel: 01-3271796

Câștigătorii premiilor din nr. 13:

Câștigătorii enciclopediilor MAYA:

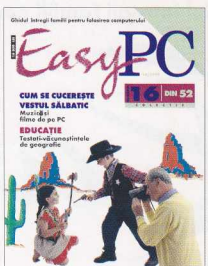
1. **NEAMȚU IOAN CĂTĂLIN** (Târgoviște)
2. **MARINESCU GABRIEL** (București)
3. **KREUTZER DENISA** (Giurgiu)
4. **CIOBANU VASILICA** (Cernavodă)
5. **OLTEANU EUGEN** (Constanța)

Câștigătorii enciclopediilor SAFARI:

1. **BUZILĂ IOANA** (Câmpulung Moldovenesc)
2. **MOLNAR CSABA** (Satu Mare)
3. **BANDACU RĂZVAN** (Brăila)
4. **PETRUȚ CRISTINA** (București)
5. **POPA VASILE** (Galați)

Câștigătorii premiilor RODACTILO

1. **NEAGU MIHAELA** (București)
2. **MIHALI FLAVIA OANA** (jud. Maramureș)
3. **BUBULICĂ IULIA** (București)
4. **PALCU MIHAELA** (Sf. Gheorghe)



ÎN NUMĂRUL VIITOR

- **Cum se realizează filmele și cum se compune muzică. Acum puteți realiza cele mai grozave filme de familie prin conectarea computerului la tot soiul de dispozitive – la o cameră video, de exemplu.**

Reducere de 10%

Această reducere se acordă cititorilor revistei Easy PC care doresc să cumpere un pachet software RoDactilo (vezi prezentarea din nr. 6). Pentru a beneficia de această reducere, trimiteți acest cupon la adresa:

Softwin

CP 52 OP 93, sales@softwin.ro, fax: 01 230 94 71, menționând adresa dvs. completă și obligatoriu numărul de telefon la care puteți fi contactați.

Reducere de 10%

Această reducere se acordă cititorilor revistei Easy PC care doresc să cumpere un pachet software RAV Desktop v.7 (vezi prezentarea din nr. 11). Pentru a beneficia de această reducere, trimiteți acest cupon la adresa:

GeCAD

Tel./Fax: 324 84 09, 647 63 07, 647 71 46, www. gecadsoftware.com, e-mail: office@gecadsoftware.com,și obligatoriu numărul de telefon la care puteți fi contactați.

FUNDAȚIA CAYTON donează PC-uri școlilor din București

Organizația non-profit "*Fundația Cayton*" din SUA anunță deschiderea primei faze a programului "*IT Lab Romania*", prin care, în primăvara anului 2000, vor fi donate 50 de calculatoare la 3 școli din București. Școlile interesate pot solicita informații și formulare de participare la proiect prin e-mail: istros@yahoo.com sau prin poștă: FUNDAȚIA CAYTON, Att.: dl. Gabriel Alexe, str. Victor Valcovici nr. 1, bl. G13, ap. 40, Galați, cod 6200.

VNU-Hearst ROMANIA

Editat de **VNU-Hearst România SRL**, licență **VNU Business Publication London**. Tipărit la: **SC Infopress SA**. Distribuția: **Seso Hipparion SRL**.
End Editor: **Elena Buleancă**, Layout: **Decebal-Traian Bondărel**, Traducător: **Simona Șveica**, Consultant: **Adrian Aldea**, Fax Easy PC 01-212 44 72, Tel: **092 645 589** email: **vnuhearst@mb.roknet.ro**,
Departament Publicitate: **Cătălin Trandafir, Mihaela Mircă**, Marketing Research: **Andreea Călin**, Corectura: **Luminița Georgescu**, Supervisor site Internet: **Branislava Becejski**.

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

Căutați parola site-ului

16 000 LEI

Easy PC

16/1999

NUMĂRUL 16 DIN 52 COLECȚIE

CUM SE CUCEREȘTE VESTUL SĂLBATIC

Muzică și filme pe PC

EDUCAȚIE

Testați-vă cunoștințele de geografie

COSMETICĂ VIRTUALĂ

Experimentați noi look-uri

PROTECȚIE ACTIVĂ

Programe antivirus pentru download

PREMII PENTRU ABONAȚI

ABONAMENTE Easy PC

14 de premii extraordinare: 4 pachete RoDactilo și 10 pachete Windows 95 Tutorial

Decupați acest talon și trimiteți-l (însoțit de dovada efectuării plății) la EASY PC, C.P. 254, O.P. 22, București menționând pe plic **pentru ABONAMENT**. Data limită: 3.12.1999

EasyPC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

în 52 de numere

Cuprins nr. 16

MUZICĂ ŞI VIDEO

PC-ul ca video – Cum să setaţi PC-ul pentru a funcţiona ca video 154
Ce vă trebuie – Componentele suplimentare de care aveţi nevoie 156
Captură – Înregistraţi-vă caseta video digitală pe computer 157
Montaj – PC-ul vă ajută să obţineţi materiale video profesioniste 158
Magic Media – Folosiţi la maxim Media Player din Windows 95 159
Studio de înregistrări – PC-ul un adevărat studio de înregistrări 160
MIDI – Produceţi muzică din confortul biroului 161
PC/TV – Vorbiţi cu mătuşa din S.U.A. prin videotelefon 162

WINDOWS

JARGONUL INFORMATIC

EDUCAŢIE – GEOGRAFIE

CUM SĂ... REALIZAŢI O FELICITARE ANIVERSARĂ

INTERNET – ANTIVIRUŞI PENTRU INTERNET

REFERINŢE – SALON COSMETIC VIRTUAL

ofertă specială

http:\\www.hrmedia.ro

Abonament Web

Prezenţa pe Internet vă deschide canale noi de comunicaţie, vă oferă noi unelte de marketing şi o modalitate ieftină pentru stabilirea unui contact permanent cu clienţii dumneavoastră.

Oferta noastră "Creere, Întreţinere, Găzduire" pagini web preia problemele pe care le implică creerea şi întretinerea acestora, făcând totodată şi o economie de timp şi bani.

Noi vă oferim o consiliere permanentă în ceea ce priveşte prezenţa pe Internet şi posibilitatea promovării unor campanii de marketing pe Internet.

Pentru detalii contactaţi-ne la: tel: 01-3271796

Editat de **VNU-Hearst România SRL**, licenţă **VNU Business Publication London**. Tipărit la: **SC Infopress SA**. Distribuţie: **Seso Hipparion SRL**.

VNU-Hearst magazines

Redactor Şef: **Elena Buleacră**, Layout: **Decebal-Traian Bondăreţ**, Traducător: **Emanuel Şandru**, Consultant: **Adrian Aldea**, Fax **Easy PC** 01-212 44 72, Tel: **092 645 589** email: **vnuhearst@mb.roknet.ro**, Departament Publicitate: **Cătălin Trandafir, Mihaela Mirică**, Marketing Research: **Andreea Călin**, Corectura: **Luminiţa Georgescu**, Supervisor site Internet: **Branislava Becejski**.

ÎN NUMĂRUL VIITOR

- Transmiterea de faxuri prin computer. Noi vă arătăm cum să vă transformaţi PC-ul într-un fax foarte bun.

Reducere de 10%

Această reducere se acordă cititorilor revistei Easy PC care doresc să cumpere un pachet software RoDactilo (vezi prezentarea din nr. 6). Pentru a beneficia de această reducere, trimiteţi acest cupon la adresa:

Softwin

CP 52 OP 93, sales@softwin.ro, fax: 01 230 94 71, menţionând adresa dvs. completă şi obligatoriu numărul de telefon la care puteţi fi contactaţi.

PENTRU COMENZI ŞI ABONAMENTE

Apelaţi la SESO HIPPARION

Fax: 064 414 521.

Pentru informaţii sunaţi la tel.: 064 414 478, 064 414 479, int. 114, 120, serviciul ABONAMENTE

Câştigătorii premiilor puse în joc la tombola din nr. 14:

Windows 95 Tutorial

1. **Bucur Gheorghe** - str. Pescarilor 36, bl. BM 14, sc. C, ap. 34, Constanţa.
2. **Cîrjan Marian** - str. Eremia Grigorescu nr. 19, bl. 3A, sc. IV, ap. 90, Brăila.
3. **Chenaru Oana Gabriela** - bd. 1 Mai nr. 17 bis, bl. H16B, sc. A, ap. 9, Constanţa.
4. **Dorca Laura** - Str. Pietei nr. 3, bl. B 24 bis, sc. 2, ap. 24, Brăila.
5. **Bundău Horia** - com. Zăbrani nr. 611, jud. Arad cod 2920.
6. **Ciubotaru Liviu**, - Str. Smirodava bl. 56, ap. 56, Roman, cod 5550.
7. **Popescu Dan** - Bd. Regina Elisabeta 42, sect. 5, Bucureşti.
8. **Bătiu Ramona** - Str. Lupeni nr. 14, loc. Sibiu, jud. Sibiu cod. 2400.
9. **Vancea Cristina** - Str. Gh. Şincai nr. 2, ap. 72, Loc. Lupeni Jud. Hunedoara, cod 2696
10. **Morariu Gheorghe** - Str. Horea bl. 7, ap. 35, 1700 Reşiţa.

Pachete RoDactilo

1. **Baciu Anda-Teodora** - str. Cazarmii, bl. 439, sc. B, et. II, ap. 10, Vaslui cod 6500.
2. **Murariu Dorin** - Str. Dunării nr. 10, cod. 1800 Lugoj
3. **Szetika Carol-Iosif**, Zona Stadion III, bl. 60, ap. 8, loc. Lugoj, cod. 1800, jud. Timiş
4. **Raptis Alexandros**, Str. Pietă, ii 18, bl. H1, Sc. 4, ap. 80, 6100, Brăila

TALON DE ABONAMENT

Doresc ..... abonamente la revista Easy PC începând de la nr. .....

☐ **3 luni** 91 200 lei ☐ **6 luni** 172 800 lei ☐ **12 luni** 326 400 lei

☐ Da, doresc factură fiscală Cod fiscal:

Numele.....Prenumele.....Telefon.....
Ocupaţia.....Compania.....
Adresa la care doriţi să vă fie expediat abonamentul (abonamentele):
Localitatea.....Judeţul/Sect.....Cod poştal.....
Strada.....Nr.....Bloc.....Scara.....apart.....
Informaţii la tel. **092 645 589**
(puteţi comanda retroactiv numerele 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15)

Preţul abonamentului pe **3 luni** s-a calculat cu o **reducere de 5%** pornind de la preţul de 16.000 lei/buc.

Preţul abonamentului pe **6 luni** s-a calculat cu o **reducere de 10%** pornind de la preţul de 16.000 lei/buc.

Preţul abonamentului pe **12 luni** s-a calculat cu o **reducere de 15%** pornind de la preţul de 16.000 lei/buc.

Modificările ulterioare ale preţului nu vor afecta abonamentele contractate. Plata se face prin mandat la orice oficiu poştal, cont: 25 11 01 43 46 05, Banca Bucureşti, filiala Cluj.

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

Căutați parola site-ului

PAROLA

16 000 LEI

Easy PC

17/1999

NUMĂRUL 17 DIN 52

COLECȚIE

PRINT MASTER DELUXE

Grafică profesională pentru începători

PĂSTRAȚI LEGĂTURA

Cum se transformă un PC în fax

CINE TAIE CĂRȚILE?

Jocuri pe computer

ZBOR CĂTRE STELE

Astronomie pe CD-ROM

PREMII PENTRU ABONAȚI

ABONAMENTE

Easy PC

RAV 7 ANTIVIRUS

5 premii oferite de GeCAD The Software Company

Decupați acest talon și trimiteți-l (însoțit de dovada efectuării plății) la EASY PC, C.P. 254, O.P. 22, București, menționând pe plic pentru ABONAMENT. Data limită: 17.12.1999.

EasyPC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

în 52 de numere

Cuprins nr. 17

FAX ŞI POŞTĂ VOCALĂ

Fax/modemuri – Nu trebuie un fax pentru a transmite faxuri de pe PC **164**
Poştă vocală – PC-ul poate deveni robot telefonic când sunteţi plecaţi **166**
Interior şi exterior – PC-ul transmite faxuri oricui, oricând şi oriunde **168**
Cine-i acolo – Câteva şmecherii pe care le puteţi face cu faxurile **170**

WINDOWS

JARGONUL INFORMATIC

EDUCAŢIE – PROBABILITATE

CUM SĂ... CREAŢI UN CALENDAR

INTERNET – JOCURI DE CĂRŢI

REFERINŢE – DICŢIONARE

ofertă specială

http:\\www.hrmedia.ro

Abonament Web

Prezenţa pe Internet vă deschide canale noi de comunicaţie, vă oferă noi unelte de marketing şi o modalitate ieftină pentru stabilirea unui contact permanent cu clienţii dumneavoastră.

Oferta noastră "Creere, Intreţinere, Găzduire" pagini web preia problemele pe care le implică creerea şi întretinerea acestora, făcând totodată şi o economie de timp şi bani.

Noi vă oferim o consiliere permanentă în ceea ce priveşte prezenţa pe Internet şi posibilitatea promovării unor campanii de marketing pe Internet.

Pentru detalii contactaţi-ne la: tel: 01-3271796

PENTRU COMENZI ŞI ABONAMENTE APELAŢI LA SSSO HIPPARION, FAX: 064 414 531, PENTRU INFORMAŢII SUNAŢI LA TEL.: 064 414 479, 064 414 479, INT. 114, 130, SERVICIUL ABONAMENTE

ÎN NUMĂRUL VIITOR

- Palmtop – PC-uri pe care le puteţi ţine în buzunar, oriunde şi oricând.

Reducere de 10%

Această reducere se acordă cititorilor revistei **Easy PC** care doresc să cumpere un pachet software RoDactilo (vezi prezentarea din nr. 6). Pentru a beneficia de această reducere, trimiteţi acest cupon la adresa:

Softwin

CP 52 OP 93, sales@softwin.ro, fax: 01 230 94 71, menţionând adresa dvs. completă şi obligatoriu numărul de telefon la care puteţi fi contactaţi.

Reducere de 10%

Această reducere se acordă cititorilor revistei **Easy PC** care doresc să cumpere un pachet software RAV Desktop v.7 (vezi prezentarea din nr. 11). Pentru a beneficia de această reducere, trimiteţi acest cupon la:

GeCAD

Tel./Fax: 324 84 09, 647 63 07, 647 71 46,
www. gecadsoftware.com,
e-mail: office@gecadsoftware.com,şi obligatoriu numărul de telefon la care puteţi fi contactaţi.

VNU-Hearst ROMANIA

Editat de **VNU-Hearst România SRL**, licenţă **VNU Business Publication London**. Tipărit la: **SC Infopress SA**. Distribuţia: **Seso Hipparion SRL**, End Editor: **Elena Bulearcă**, Layout: **Decebal-Traian Bondăreţ**, Traducător: **Emanuel Şandru**, Consultant: **Adrian Aldea**, Corectura: **Luminiţa Georgescu**, Supervisor site Internet: **Branislava Becejski**, Departament Publicitate: **Cătălin Trandafir, Mihaela Mirică**, Marketing Research: **Andreea Călin**, Tel. Easy PC: **092 645 589, 01/313 86 20**, Fax: **01/313 86 22**, Email: **vnuhearst@mb.roknet.ro**, Adresa: Str. C.A. Rosetti nr. 5, sector 1, Bucureşti.

TALON DE ABONAMENT

Doresc ..... abonamente la revista Easy PC începând de la nr. .....

☐ **3 luni** 91 200 lei ☐ **6 luni** 172 800 lei ☐ **12 luni** 326 400 lei

☐ Da, doresc factură fiscală Cod fiscal:

Numele..... Prenumele..... Telefon.....
Ocupaţia..... Compania.....
Adresa la care doriţi să vă fie expediat abonamentul (abonamentele):
Localitatea..... Judeţul/Sect..... Cod poştal.....
Strada..... Nr..... Bloc..... Scara..... apart.....
Informaţii la tel. **092 645 589, 01-313 86 20**, fax: **01-313 86 22**
(puteţi comanda retroactiv numerele 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16)

Preţul abonamentului pe **3 luni** s-a calculat cu o **reducere de 5%** pornind de la preţul de 16.000 lei/buc.

Preţul abonamentului pe **6 luni** s-a calculat cu o **reducere de 10%** pornind de la preţul de 16.000 lei/buc.

Preţul abonamentului pe **12 luni** s-a calculat cu o **reducere de 15%** pornind de la preţul de 16.000 lei/buc.

Modificările ulterioare ale preţului nu vor afecta abonamentele contractate. Plata se face prin mandat la orice oficiu poştal, cont: 25 11 01 43 46 05, Banca Bucureşti, filiala Cluj.

Câştigătorii premiilor puse în joc la tombola din nr. 15:

1. **FILIMON CONSTANTIN** (Suceava)
   - Pachet RAV Desktop v.7
2. **POPOVICI MIHAIL MIRCEA** (Bucureşti)
   - Pachet RAV Desktop v.7
3. **TUDOSĂ MIHAI** (loc. Fălticeni)
   - Pachet RAV Desktop v.7
4. **VELTAN CRISTIAN SIMION** (Tămăveni)
   - Pachet RAV Desktop v.7
5. **MAHU MANUEL** (Ploieşti)
   - Pachet RAV Desktop v.7

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

16 000 LEI

Easy PC

18/1999

Căutați parola site-ului PCFAST

NUMĂRUL 18 DIN 52 COLECȚIE

UN COMPUTER ÎN BUZUNAR?

Informațiile necesare se află în mâna dumneavoastră

GASTRONOMIE PE INTERNET

Rafinamente culinare

ZBOR CĂTRE STELE

Ce se vede pe cerul unei nopți înstelate

PREMII PENTRU ABONAȚI

ABONAMENTE Easy PC

24 de premii extraordinare:
4 pachete ReDactilo și
10 pachete Windows 95 Tutorial
+ 10 enciclopedii Maya

Decupați acest talon și trimiteți-l (însoțit de dovada efectuării plății) la EASY PC, C.P. 254, O.P. 22, București, menționând pe plic pentru ABONAMENT. Data limită: 4.01.2000

Easy PC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

în 52 de numere

Cuprins nr. 18

COMPUTERE PALMTOP

Palmtop contra notebook – Ce tip de computer vi se potrivește **172**

Palmtop – Ce căutam atunci când cumpărăm un computer palmtop **174**

Penpad-uri – Computere palmtop care descifrează scrisul de mână **175**

O simplă conectare – Transfer de fișiere pe computerului principal **176**

Într-o zi... – O zi din viața unui laptop **177**

Mai mult – Cum valorificați la maximum un program specializat **178**

WINDOWS

JARGONUL INFORMATIC

EDUCAȚIE – BAZA DE DATE

CUM SĂ... REDACTĂM SCRISORI DE MULȚUMIRE

INTERNET – GASTRONOMIE

REFERINȚE – ASTRONOMIE

PENTRU COMENZI ȘI ABONAMENTE

Apelați la SESO HIPPARION fax: 064 414 521.

Pentru informații sunați la

tel.: 064 414 478, 064 414 479,

int. 114, 120, serviciul ABONAMENTE

ÎN NUMĂRUL VIITOR

- **Scanarea și recunoașterea optică a caracterelor. Cum se introduc texte și imagini în computer**

Reducere de 25%

Această reducere se acordă cititorilor revistei **Easy PC** care doresc să cumpere un pachet software RoDactilo (vezi prezentarea din nr. 6). Pentru a beneficia de această reducere, trimiteți acest cupon la adresa:

Softwin

CP 52 OP 93, sales@softwin.ro, fax: 01 230 94 71, menționând adresa dvs. completă și obligatoriu numărul de telefon la care puteți fi contactați.

CÂȘTIGĂTORII PREMIILOR EASY PC DIN NUMĂRUL 16 (pachetele RODACTILO)

1. COSOVAN CONSTANTIN (Timișoara)
2. DUMITRIU OVIDIU (Chișineu-Cris)
3. DUȚĂ IONELIA (București)
4. CONSTANTIN CRISTINA MIHAELA (București)

VNU-Hearst ROMANIA

Editat de **VNU-Hearst România SRL**, licență **VNU Business Publication London**. Tipărit la: **SC Infopress SA**. Distribuția: **Seso Hipparion SRL**, End Editor: **Elena Bulearcă**, Layout: **Decebal-Traian Bondareț**, Traducător: **Simona Șveica**, Consultant: **Adrian Aldea**, Corectura: **Luminița Georgescu**, Supervisor site Internet: **Branislava Becejski**, Departament Publicitate: **Cătălin Trandafir, Mihaela Mirică**, Marketing Research: **Andreea Călin**, Tel. Easy PC: **092 645 589, 01/313 86 20**, Fax: **01/313 86 22**, Email: **easypc@vhr.ro**, Adresa: Str. C.A. Rosetti nr. 5, sector 1, București.

CÂȘTIGĂTORII PREMIILOR EASY PC DIN NUMĂRUL 16 (WINDOWS 95 TUTORIAL)

1. MĂNUSĂ CONSTANTIN (Tulcea)
2. ENGLANDER TATIANA (Tg. Jiu)
3. KASSAY JUDITH (Petroșani)
4. SAVU ADRIANA (Turda)
5. MOGOȘANU IOANA (București)
6. VINEREANU ANA-MIHAELA (Alba-Iulia)
7. SIMESCU LILIANA (Motru)
8. MANUS GEORGE (București)
9. TUDOSĂ MIHAI (Fălticeni)
10. JIMPEA AURELIA-MIHAELA (Sibiu)

TALON DE ABONAMENT

Doresc ..... abonamente la revista Easy PC începând de la nr. .....

☐ 3 luni	☐ 6 luni	☐ 12 luni
91 200 lei	172 800 lei	326 400 lei

☐ Da, doresc factură fiscală Cod fiscal:

Numele ..... Prenumele ..... Telefon .....

Ocupația ..... Compania .....

Adresa la care doriți să vă fie expediat abonamentul (abonamentele):

Localitatea ..... Județul/Sect. ..... Cod poștal .....

Strada ..... Nr. ..... Bloc ..... Scara ..... apart. .....

Informații la tel. **092 645 589, 01-313 86 20**, fax: **01-313 86 22**

Puteți comanda retroactiv numerele 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 - la prețul de **16.000 lei**

Prețul abonamentului pe **3 luni** s-a calculat cu o **reducere de 5%** pornind de la prețul de 16.000 lei/buc.

Prețul abonamentului pe **6 luni** s-a calculat cu o **reducere de 10%** pornind de la prețul de 16.000 lei/buc.

Prețul abonamentului pe **12 luni** s-a calculat cu o **reducere de 15%** pornind de la prețul de 16.000 lei/buc.

Modificările ulterioare ale prețului nu vor afecta abonamentele contractate. Plata se face prin mandat la orice oficiu poștal, cont: 25 11 01 43 46 05, Banca București, filiala Cluj.

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

16 000 LEI

EasyPC

19/1999

Căutați parola site-ului

NUMĂRUL 19 DIN 52

COLECȚIE

IMAGINEA CORECTĂ...

Cum se scanează

PROBABILITĂȚI SPORTIVE

PC-ul urmărește evoluția echipei dumneavoastră favorite

ÎN TRADIȚIA FAMILIEI

CD-uri care vă pregătesc pentru rolul de mamă

PREMII PENTRU ABONAȚI

ABONAMENTE EasyPC

14 premii extraordinare: 4 pachete RoDactilo Și 10 enciclopedii Safari

Decupați acest talon și trimiteți-l (însoțit de dovada efectuării plății) la EASY PC, C.P. 254, O.P. 22, București, menționând pe plic pentru ABONAMENT. Data limită: 18.01.2000

EasyPC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

în 52 de numere

Cuprins nr. 19

SCANAREA

Scannerul – Avantaje și dezavantaje ale celor trei tipuri de scannere 180

Când scanați? – Scanarea utilă pentru copii și pentru afaceri 182

Cum se desfășoară scanarea – Vă explicăm cum să scanați eficient 184

OCR – Computerul învață să citească 186

Imagini speciale – Scanarea fragmentară și aparate foto digitale 188

WINDOWS

JARGONUL INFORMATIC

EDUCAȚIE – SPORT

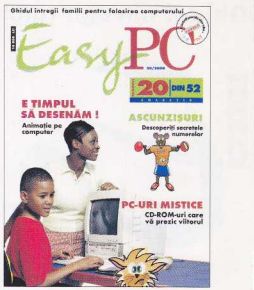
CUM SĂ... REALIZAȚI CV-URI GROZAVE

INTERNET – EXERCIȚII DE PERSPICACITATE

REFERINȚE – CE ÎNSEAMNĂ SĂ FII MAMĂ

Stimați cititori,

Din păcate, la numărul **18** al revistei **EasyPC** a intervenit o eroare tehnică de realizare, și *unele* reviste nu pot fi colecționate din cauza poziționării necorespunzătoare a găurilor.
Ne vom revanșa față de dumneavoastră trimițându-vă un exemplar bun al revistei.
Pentru aceasta, vă rugăm să ne returnați (prin poștă sau venind la sediul nostru din str. C.A. Rosetti nr. 5, București) revista nr. 18 cu găurile amplasate greșit. Veți primi în schimb o revistă corespunzătoare.
Vă rugăm, nu uitați să precizați adresa dumneavoastră completă.
Vă mulțumim pentru înțelegere.
Elena Bulearcă,
Redactor-șef



ÎN NUMĂRUL VIITOR

- **3D și animație**
  Învățați să desenați ca profesioniștii. Noi vă arătăm cum se realizează imagini dinamice tridimensionale și cum aflați câteva din secretele producerii filmelor „Toy Story" și „Jurassic Park".

Reducere de 25%

Această reducere se acordă cititorilor revistei Easy PC care doresc să cumpere un pachet software RoDactilo (vezi prezentarea din nr. 6). Pentru a beneficia de această reducere, trimiteți acest cupon la adresa:

Softwin

CP 52 OP 93, sales@softwin.ro, fax: 01 230 94 71, menționând adresa dvs. completă și obligatoriu numărul de telefon la care puteți fi contactați.

PENTRU COMENZI ȘI ABONAMENTE

Apelați la SESO HIPPARION
TEL/Fax: 064 414 040/064 414 452.
Pentru informații sunați la tel.: 064 414 040, 064 414 452, SESO HIPPARION, serviciul ABONAMENTE

VNU-Hearst ROMANIA

Editat de **VNU-Hearst România SRL**, licență **VNU Business Publication London**. Tipărit la: **SC Infopress SA**. Distribuția: **Seso Hipparion SRL**, Redactor-șef: **Elena Bulearcă**, Layout: **Decebal-Traian Bondăreț**, Traducător: **Emanuel Șandru**, Consultant: **Adrian Aldea**, Corectura: **Luminița Georgescu**, Supervisor site Internet: **Branislava Bocejski**, Departament Publicitate: **Cătălin Trandafir, Mihaela Mirică**, Marketing Research: **Andreea Călin**, Tel. Easy PC: **092 845 589, 01/313 86 20**, Fax: **01/313 86 22**, Email: **easypc@vhr.ro**, Adresa: **Str. C.A. Rosetti nr. 5, sector 1, București.**

TALON DE ABONAMENT

Doresc ..... abonamente la revista Easy PC începând de la nr. .....

☐ **3 luni** 91 200 lei ☐ **6 luni** 172 800 lei ☐ **12 luni** 326 400 lei

☐ **Da, doresc factură fiscală** **Cod fiscal:**

Numele..... Prenumele..... Telefon.....
Ocupația..... Compania.....
Adresa la care doriți să vă fie expediat abonamentul (abonamentele):
Localitatea..... Județul/Sect..... Cod poștal.....
Strada..... Nr..... Bloc..... Scara..... apart.....
Informații la tel. **092 845 589**
(puteți comanda retroactiv numerele 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18 - la prețul de **16.000 lei**)

Prețul abonamentului pe **3 luni** s-a calculat cu o **reducere de 5%** pornind de la prețul de 16.000 lei/buc.

Prețul abonamentului pe **6 luni** s-a calculat cu o **reducere de 10%** pornind de la prețul de 16.000 lei/buc.

Prețul abonamentului pe **12 luni** s-a calculat cu o **reducere de 15%** pornind de la prețul de 16.000 lei/buc.

Modificările ulterioare ale prețului nu vor afecta abonamentele contractate. Plata se face prin mandat la orice oficiu poștal, cont: 25.11.01.43.46.05, Banca București, filiala Cluj

Câștigătorii premiilor RAV 7 ANTIVIRUS din nr. 17:

1. **Manole Viorica (Covasna)**
2. **Blaga Gigel-Gabriel (Adjud)**
3. **Murariu Valentin (Focșani)**
4. **Suceveanu Paul-Mihai (Covasna)**
5. **Donici Daniel (Tecuci)**

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

16 000 LEI

Easy PC

20/2000

Căutați parola site-ului Easy PC

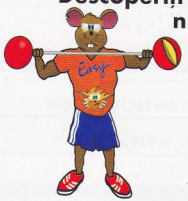
NUMĂRUL 20 DIN 52 COLECȚIE

E TIMPUL DESENELOR!

Animație pe computer

ASCUNZIȘURI

Descoperiți secretele numerelor



PC-URI MISTICE

CD-ROM-uri care vă prezic viitorul

PREMII PENTRU ABONAȚI

ABONAMENTE Easy PC

14 premii extraordinare: 4 pachete ReDactilo și 10 enciclopedii Safari

Decupați acest talon și trimiteți-l (însoțit de dovada efectuării plății) la EASY PC, C.P. 254, O.P. 22, București, menționând pe plic pentru ABONAMENT. Data limită: 17.01.2000

Easy PC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului în 52 de numere

Cuprins nr. 20

ANIMAȚIE & 3D

Desenare tridimensională – Desene care par reale 190

Tridimensionalul în lumea reală – Întrebuințări ale realității virtuale 192

Animații acasă – Cum să deveniți un alt Walt Disney 194

Computere și filme – Secretul realizării filmelor de referință 196

Lumea virtuală – Interacțiune tridimensională 198

WINDOWS

JARGONUL INFORMATIC

EDUCAȚIE – SPORT

CUM SĂ... VĂ FACEȚI UPGRADE LA COMPUTER

INTERNET – METEOROLOGIE

REFERINȚE – ASTRALE

Câștigătorii premiilor WINDOWS 95 TUTORIAL din nr. 18:

1. MANOLE VIORICA, SF. GHEORGHE, jud. COVASNA
2. MURARIU VALENTIN, FOCȘANI, jud. VRANCEA
3. PIPOI CRISTINA, BUCUREȘTI
4. STOIANOVICI MIHAI, SATU MARE, jud. SATU MARE
5. CARVĂȚCHI ILEANA, BOSANCI, jud. SUCEAVA
6. MURARIU ANA, BUCUREȘTI
7. IOSIF MARIA, BABADAG, jud TULCEA
8. LUCA PETREA-LIVIU, TIMIȘOARA, jud. TIMIȘ
9. ROTARU ION, MOTRU, jud. GORJ
10. SAVU MIRON, OCNA MUREȘ, jud. ALBA

ÎN NUMĂRUL VIITOR

- **PREZENTARE**
  Chiar dacă nu ești orator genial, impresionează publicul cu prezentările profesionale pe computer. Învață să stăpânești elementele de bază și să folosești efectele mai deosebite.
- **REFERINȚE**
  CD-ROM-urile științifice vă explică fenomene care se întâmplă în lumea noastră.
- **INTERNET**
  Horoscop. Dacă doriți să vă aflați viitorul, consultați ce spun stelele pe Internet.
- **EDUCAȚIE**
  Pe PC află de unde vin fructele și dacă sunt comestibile.

Reducere de 10%

Această reducere se acordă cititorilor revistei Easy PC care doresc să cumpere un pachet software RoDactilo (vezi prezentarea din nr. 6). Pentru a beneficia de această reducere, trimiteți acest cupon la adresa:

Softwin

CP 52 OP 93, sales@softwin.ro, fax: 01 230 94 71, menționând adresa dvs. completă și obligatoriu numărul de telefon la care puteți fi contactați.

VNU-Hearst ROMANIA

Editat de **VNU-Hearst România SRL**, licență **VNU Business Publication London**. Tipărit la: **SC Infopress SA**. Distribuție: **Seso Hipparion SRL**.
Ed-in-Editor: **Elena Buleacră**, Layout: **Decebal-Traian Bondăreț, Adrian Bejenaru**, Traducător: **Simona Sveica**, Consultant: **Adrian Aldea**, Corectura: **Luminița Georgescu**, Supervisor site Internet: **Branislava Becejski**, Departament Publicitate: **Cătălin Trandafir, Mihaela Mircă**, Marketing Research: **Andreea Călin**,
Tel. Easy PC: **092 645 589**, 01 313 86 20, Fax: 01 313 86 22, Email: **easypc@vhr.ro**
Adresa: **Str. C.A. Rosetti nr. 5, sector 1, București.**

TALON DE ABONAMENT

Doresc ..... abonamente la revista Easy PC începând de la nr. .....

☐ 3 luni	☐ 6 luni	☐ 12 luni
91 200 lei	172 800 lei	326 400 lei

☐ Da, doresc factură fiscală Cod fiscal:

Numele.....Prenumele.....Telefon.....
Ocupația.....Compania.....
Adresa la care doriți să vă fie expediat abonamentul (abonamentele):
Localitatea.....Județul/Sect.....Cod poștal.....
Strada.....Nr.....Bloc.....Scara.....apart.....
Informații la tel. **092 645 589**
(puteți comanda retroactiv numerele 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 - la prețul de **16.000 lei**)

Prețul abonamentului pe **3 luni** s-a calculat cu o **reducere de 5%** pornind de la prețul de 16.000 lei/buc.

Prețul abonamentului pe **6 luni** s-a calculat cu o **reducere de 10%** pornind de la prețul de 16.000 lei/buc.

Prețul abonamentului pe **12 luni** s-a calculat cu o **reducere de 15%** pornind de la prețul de 16.000 lei/buc.

Modificările ulterioare ale prețului nu vor afecta abonamentele contractate.
Plata se face prin mandat la orice oficiu poștal, cont: 25 11 01 43 46 05, Banca București, filiala Cluj.

Câștigătorii premiilor EASYPC - RoDactilo:

1. BLAGA GIGEL-GABRIEL, ADJUD, jud ADJUD
2. POPESCU MIHAIL, TR. SEVERIN, jud. MEHEDINȚI
3. STĂNCULEANU ION CRIVĂȚ, PITEȘTI, ARGEȘ
4. BUZILĂ ION, CĂMPULUNG MOLDOVENESC, jud. SUCEAVA

Câștigătorii premiilor EASYPC - enciclopedii MAYA

1. TĂUJAN EUGEN, BUCUREȘTI
2. ALLOUSH KAMAL, BUCUREȘTI
3. GIUGARIU GHEORGHE, BUCUREȘTI
4. SOARE CONSTANTIN, SLATINA, jud. OLT
5. MATEI EMIL, MEDGIDIA, jud. CONSTANȚA
6. VERESS LADISLAU, BUCUREȘTI
7. BODESCU MIHAI, BUZAU, jud. BUZAU
8. COFAR IOAN, TIMIȘOARA, jud. TIMIȘ
9. MELNIC NICOLAE, TIMIȘOARA, jud. TIMIȘ
10. POPOVICI ILEANA-DIANA, HUNEDOARA, jud. HUNEDOARA

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

16 000 LEI

21/2000 bilunar

Easy PC

cărți + parole + ulii
www.easypc.ro

NUMĂRUL 21 DIN 52
COLECȚIE

E TIMPUL PENTRU SPECTACOL!

Prezentări și plăcinte!

FRUCTELE DIN CĂMARĂ

Totul despre fructe

MEGABIȚI MISTICI

Horoscop pe Internet

nou!!!

PREMII PENTRU ABONAȚI

ABONAMENTE Easy PC

primii 15 abonați vor primi un pachet software WINDOWS 95 TUTORIAL

Decupați acest talon și trimiteți-l (însoțit de dovada efectuării plății) la EASY PC, C.P. 254, O.P. 22, București, menționând pe plic pentru ABONAMENT. Data limită: 01.02.2000

EasyPC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului **în 52 de numere**

Cuprins nr. 21

PREZENTĂRI

Alegerea tipului de prezentare – Care este programul optim? **199**

Elemente de bază – E mai simplu să folosiți șabloanele existente **201**

Slide-uri – Pași mărunți către o prezentare grandioasă **203**

Efecte speciale – Dați culoare prezentării cu sunete și clipuri video **205**

Ziua cea mare – Inspirați adânc și... la treabă! **207**

WINDOWS

JARGONUL INFORMATIC

EDUCAȚIE – GEOGRAFIE

CUM SĂ... PERSONALIZAȚI INVITAȚII

INTERNET – ASTROLOGIE

REFERINȚE – ȘTIINȚĂ

Câștigătorii premiilor EasyPC - RoDactilo din nr. 19:

1. **Trache Gabriela – Popești – Leordeni, jud. Ilfov, str. Volga nr. 3, bl. T1-7, sc. 1, ap. 6**
2. **Camară Alina – Onești, jud. Bacău, cod 5450, str. Republicii bl. 4, sc. 2B, ap. 17**
3. **Necula Ionel – București sect 4, str Alunișului nr. 4, bl. 11A, sc. B, ap. 61**
4. **Suciu Daniel – Orăștie, jud Hunedoara, cod 2600, str. Liviu Rebreanu nr. 30**

Editat de **VNU-Hearst România SRL**, licență **VNU Business Publication London**. Tipărit la: **SC Infopress SA**. Distribuție: **Seso Hipparion SRL**,
End Editor: **Elena Buleancă**, Layout: **Decebal-Traian Bondăret, Adrian Bejenaru**, Traducător: **Simona Șveica**, Consultant: **Adrian Aldea**, Corectura: **Luminița Georgescu**,
Supervisor site Internet: **Branislava Becejski**, Departament Publicitate: **Cătălin Trandafir, Mihaela Mirică**, Marketing Research: **Andreea Călin**,
Tel. Easy PC: **01 313 86 20**, Fax: **01 313 86 22**, Email: **easypc@vhr.ro**, Site EASY PC: **www.easypc.ro**
Adresa: **Str. C.A. Rosetti nr. 5, sector 1, București.**

TALON DE ABONAMENT

Doresc ..... abonamentele la revista Easy PC începând de la nr. .....

☐ **3 luni** 91 200 lei ☐ **6 luni** 172 800 lei ☐ **12 luni** 326 400 lei

☐ **Da, doresc factură fiscală** **Cod fiscal:**

Numele..... Prenumele..... Telefon.....
Ocupația..... Compania.....
Adresa la care doriți să vă fie expediat abonamentul (abonamentele):
Localitatea..... Județul/Sect..... Cod poștal.....
Strada..... Nr..... Bloc..... Scara..... apart.....
Informații la tel. **01 313 86 20**
(puteți comanda retroactiv numerele 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 - la prețul de **16.000 lei**)

Prețul abonamentului pe **3 luni** s-a calculat cu o **reducere de 5%** pornind de la prețul de 16.000 lei/buc.

Prețul abonamentului pe **6 luni** s-a calculat cu o **reducere de 10%** pornind de la prețul de 16.000 lei/buc.

Prețul abonamentului pe **12 luni** s-a calculat cu o **reducere de 15%** pornind de la prețul de 16.000 lei/buc.

Modificările ulterioare ale prețului nu vor afecta abonamentele contractate.
Plata se face prin mandat la orice oficiu poștal, cont: 25 11 01 43 46 05, Banca București, filiala Cluj.

ÎN NUMĂRUL VIITOR

- **ORGANIZAREA**

  Vă vom arăta cum trebuie să folosiți programele PIM (Personal Information Managers – programe de gestionare a informațiilor personale) pentru a vă organiza programul zilnic. Cu ajutorul computerului nu veți mai rata nici o întâlnire importantă!

- **EDUCAȚIE**

  Marele mic dejun. Descoperiți cel mai plăcut mod de a vă începe ziua.

- **INTERNET**

  Animale de companie. Dacă aveți un câine, o pisică sau chiar o tarantulă, veți afla pe Internet ce trebuie să faceți pentru a vă menține în formă animalul preferat.

- **REFERINȚE**

  Despre primul război mondial. Simțiți pe pielea dumneavoastră cum e în tranșee.

Reducere de 10%

Această reducere se acordă cititorilor revistei EasyPC care doresc să cumpere un pachet software RoDactilo (vezi prezentarea din nr. 6). Pentru a beneficia de această reducere, trimiteți acest cupon la adresa:

Softwin

CP 52 OP 93, sales@softwin.ro, fax: 01 230 94 71, menționând adresa dvs. completă și obligatoriu numărul de telefon la care puteți fi contactați.

Câștigătorii premiilor EasyPC - Enciclopedii Safari

1. **Magda Stamate – București sect. 3, cod 74599, str. pît. Pezon Marin nr. 3, bl. G14, sc. 4, ap. 49**
2. **Ivănescu Eugen – Pitești jud. Argeș, cod 0300, CP 45-ORPM 2**
3. **Judele Ciprian – Făgăraș, jud. Brașov, cod 2300, str. Stadionului nr. 31A**
4. **Patzelt Karlfried – București, str. Burdujeni nr. 14, bl. N12, sc. b, ap. 37**
5. **Dobrilă Paul-Tedi – Hunedoara, jud. Hunedoara, cod 2750, str. Dacia nr. 6B, bl. 5, sc. c, ap. 25**
6. **Lup Liliana – Satu-Mare, jud. Satu-Mare, cod 3900, str. Postăvaru nr. 10, bl. 13, sc.A, ap. 15**
7. **Citu Irina – Dr. Turnu-Severin, jud. Mehedinți, cod 1500, str. Independenței nr. 1/B**
8. **Naghiu Paraschiva – Arad, jud Arad, cod 2900, str. St. Cicio-Pop nr. 5, ap. 1**
9. **Manolescu Daniel – Ploiești, jud. Prahova, cod 2000, str. Rudului nr. 34**
10. **Cristea Nistor – București, sect. 4, cod 75 314, str. Giurgiului nr. 118, bl. 12, sc. 5, ap. 133**

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

18 000 LEI

22/2000 bilunar

EasyPC

căutați pe site-ului www.easypc.ro

NUMĂRUL 22 DIN 52 COLECȚIE

NU INTRAȚI ÎN PANICĂ!

Organizați-vă informațiile cu ajutorul unei agende personale de informații

CUNOAȘTEȚI TASTATURA COMPUTERULUI?

Verificați-vă cu testul inclus în revistă!

ÎN TRANȘEE

CD-ROM-uri despre primul război mondial

FASCINANTA LUME A ANIMALELOR

Internetul vă oferă o mulțime de informații despre animalele de casă

PREMII PENTRU ABONAȚI

ABONAMENTE EasyPC

10 premii extraordinare:
4 pachete RoDactilo
6 tricouri EasyPC

Decupați acest talon și trimiteți-l (însoțit de dovada efectuării plății) la EASY PC, C.P. 254, O.P. 22, București, menționând pe plic pentru ABONAMENT Data limită: 14.02.2000

EasyPC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului **în 52 de numere**

Cuprins nr. 22

PIM

Agenda personală de informații (PIM) – Cum vă ajută un PIM 209
Dragă jurnalule... – Puneți ordine în programul zilnic 211
Programări – Organizați-vă orarul cu funcția Planner 213
Mereu la zi – Nu uitați nici o zi de naștere sau onomastică 214
Ce aveți de făcut? – PIM va înregistra tot ce urmează să faceți 215
Așterneți totul pe hârtie – Tipăriți programul și lipiți-l pe perete 216

WINDOWS

Ghidul pas cu pas pentru înțelegerea sistemului Windows

JARGONUL INFORMATIC

Ghidul de la A la Z pentru înțelegerea limbajului computerului

EDUCAȚIE – ȘTIINȚĂ

Cum folosiți PC-ul pentru a vă compune o dietă sănătoasă, echilibrată

CUM SĂ... MODURI DE REALIZARE A FORMULARELOR

Învățați să alcătuiți un formular

INTERNET – ANIMALE DE CASĂ

Păstrați-l pe Rex sau pe Fifi în formă maximă folosind informații de pe Internet

REFERINȚE – PRIMUL RĂZBOI MONDIAL

Înțelegeți și împărtășiți experiența soldaților de pe front

Câștigătorii premiilor EasyPC - enciclopedii Safari

1. **Motoiu Maria - București, sect. 2, str. Făinari nr. 6**
2. **Dărăiu Traian - Brașov, jud. Brașov, str. Spătar Milescu nr. 5**
3. **Holban Alexandru - București, sect. 1, str. Crinului nr. 26-32**
4. **Capotă Angela - București, sect. 2, bd. Lacul Tei nr. 109**
5. **Radu Maria - Constanța, jud. Constanța, str. Hortensiei nr. 20**
6. **Nicolaide A. Camelia - București, sect. 1, str. Al. Constantinescu nr. 30A**
7. **Tudurean Marioara - Berzunți, jud. Bacău, str. Berzunți**
8. **Dugan E. Mihaela - Rădăuți, jud. Suceava, str. Gen. I. Zadik nr. 14**
9. **Arghierescu Marius - Adjud, jud. Vrancea, str. Păcurari nr. 71**
10. **Chiriță Alina - Alexandria, jud. Teleorman, str. Av. Al. Colfescu nr. 57**

ÎN NUMĂRUL VIITOR

- **REȚELE DE COMPUTERE**
  Revista Easy PC vă arată cum se conectează PC-ul la un alt computer sau/și la alte periferice pentru a beneficia de resurse și informații. Indiferent dacă vă aflați acasă sau la birou, conectarea la o rețea de computere reprezintă calea către viitor
- **WINDOWS**
  Învățați cum se demontează PC-ul și cum se folosește la maxim hard discul.
- **REFERINȚE**
  Al doilea război mondial. Aflați ce s-a întâmplat în timpul celui mai sângeros război al secolului 20.

Reducere de 15%

Se acordă cititorilor revistei EasyPC care doresc să achiziționeze produsul Windows '95 Tutorial (prezentat în nr. 14) destinat învățării sistemului de operare Windows în limba română.
Trimiteți acest cupon la:
AUTOCOM S.R.L.
OPI, CP 261, 1900 Timișoara, menționând adresa dumneavoastră și nr. de telefon la care puteți fi contactați.

VNU-Hearst ROMANIA

Editat de **VNU-Hearst România SRL**, licență **VNU Business Publication London**. Tipărit la: **SC Infopress SA**. Distribuție: **Seso Hipparion SRL**.
Ed Editor: **Elena Bulearcă**, Layout: **Adrian Bejenaru**, Traducător: **Simona Șveica**, Consultant: **Adrian Aldea**, Corectura: **Luminița Georgescu**, Supervisor site Internet: **Branislava Becejski**, Departament Publicitate: **Cătălin Trandafir, Mihaela Mirică**, Marketing Research: **Andreea Călin**, Tel. Easy PC: **01 313 86 20**, Fax: **01 313 86 22**, Email: **easypc@vnr.ro**, Site EASY PC: **www.easypc.ro**
Adresa: Str. C.A. Rosetti nr. 5, sector 1, București.

TALON DE ABONAMENT

Doresc ..... abonamente la revista Easy PC începând de la nr. .....

☐ 3 luni **102 600 lei** ☐ 6 luni **194 400 lei** ☐ 12 luni **367 200 lei**

☐ Da, doresc factură fiscală Cod fiscal:

Numele..... Prenumele..... Telefon.....
Ocupația..... Compania.....
Adresa la care doriți să vă fie expediat abonamentul (abonamentele):
Localitatea..... Județul/Sect..... Cod poștal.....
Strada..... Nr..... Bloc..... Scara..... apart.....
Informații la tel. 01 313 86 20
(puteți comanda retroactiv numerele 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21 - la prețul de 18.000 lei)

Prețul abonamentului pe **3 luni** s-a calculat cu o **reducere de 5%** pornind de la prețul de 16.000 lei/buc.
Prețul abonamentului pe **6 luni** s-a calculat cu o **reducere de 10%** pornind de la prețul de 16.000 lei/buc.
Prețul abonamentului pe **12 luni** s-a calculat cu o **reducere de 15%** pornind de la prețul de 16.000 lei/buc.

Modificările ulterioare ale prețului nu vor afecta abonamentele contractate.
Plata se face prin mandat la orice oficiu poștal, cont: 25 11 01 43 46 05, Banca București, filiala Cluj.

Câștigătorii premiilor EasyPC - pachete RoDactil

1. **Dobrovolschi Cătălin - Baia Mare, jud. Maramureș, str. Gă**
2. **Stanciu Cornelia - București, sect. 6, str. Ceahlău nr. 13**
3. **Mircea Eleonora - Brăila, jud. Brăila, str. 1 Decembrie 191**
4. **Pomoje Puiu - București, OP 1, CP 378**

Reducere de 10%

Această reducere se acordă cititorilor revistei EasyPC care doresc să cumpere un pachet software RoDactilo (vezi prezentarea din nr. 6). Pentru a beneficia de această reducere, trimiteți acest cupon la adresa:
Softwin
CP 52 OP 93, sales@softwin.ro, fax: 01 230 94 7
menționând adresa dvs. completă și obligatoriu numărul de telefon la care puteți fi contactați.

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

18 000 LEI

bilunar

Easy PC

NUMĂRUL 23 DIN 52
COLECȚIE

FEBRA JUNGLEI
Totul despre animalele sălbatice

cadou **INSERT RoDactilo 2.000 - TOTUL CU OCHII ÎNCHIȘI**
Verificați-vă cunoștințele despre tastatură cu PRO DACTILO

CONECTAȚI-VĂ!
Cum se interconectează PC-urile

SĂ FIE TOTUL VERDE
Metode de a salva planeta

PREMII PENTRU ABONAȚI
ABONAMENTE Easy PC

15 premii extraordinare:
WINDOWS '95 TUTORIAL

Decupați acest talon și trimiteți-l (însoțit de dovada efectuării plății) la EASY PC, C.P. 254, O.P. 22, București, menționând pe plic **pentru ABONAMENT** Data limită: 10.03.2000

EasyPC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului în 52 de numere

Cuprins nr. 23

ÎN REȚEA

O rețea pe măsură – O configurare care să vi se potrivească 218

Minirețele – Rețelele informatice nu sunt numai pentru firme mari 220

Poșta electronică – Creați-vă un serviciu poștal pe computer 222

Colaborarea – Cum să obțineți o rețea cu adevărat eficientă 224

WANtastic! – O perspectivă generală asupra legării în rețea 225

La școală – Cum vă ajută legarea în rețea pentru orele de clasă 226

WINDOWS

Un ghid simplu pentru înțelegerea programelor Windows

JARGONUL INFORMATIC

Ghidul de la A la Z pentru înțelegerea limbajului PC

EDUCAȚIE – DESPRE NATURĂ

Cu ajutorul computerului, puteți afla totul despre animalele sălbatice!

CUM SĂ... DESENĂM HĂRȚI

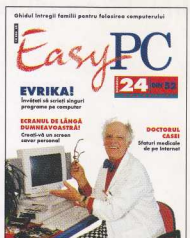
Verificați dacă lumea știe să ajungă la dumneavoastră!

INTERNET – MEDIU

Salvați balenele sau reciclați maculatură pe Internet!

REFERINȚE – RODACTILO

Metodă de dactilografiere oarbă



ÎN NUMĂRUL VIITOR

- **PROGRAMARE**
  Dacă vă plac provocările, crearea de programe vă poate produce satisfacție și amuzament. Veți afla care sunt elementele de bază ale programării și cum puteți crea singuri programe.
- **WINDOWS**
  Șuierături, zbârnâituri și țiuituri. Dacă aveți o placă de sunet, computerul va emite tot felul de sunete ciudate pentru a vă atenționa în legătură cu o acțiune sau alta.
- **EDUCAȚIE**
  Oase și iar oase! Aflați mai multe despre scheletul uman pe computer.

Reducere de 10%

Această reducere se acordă cititorilor revistei EasyPC care doresc să cumpere un pachet software RoDactilo (vezi prezentarea din nr. 6).
Pentru a beneficia de această reducere, trimiteți acest cupon la adresa:

Softwin

CP 52 OP 93, sales@softwin.ro, fax: 01 230 94 71, menționând adresa dvs. completă și obligatoriu numărul de telefon la care puteți fi contactați.

VNU-Hearst ROMANIA

Editat de **VNU-Hearst România SRL**, licență **VNU Business Publication London**. Tipărit la: **SC Infopress SA**. Distribuția: **Seso Hipparion SRL**.
End Editor: **Elena Bulearcă**, Layout: **Adrian Bejenaru**, Traducător: **Simona Șveica**, Consultant: **Adrian Aldea**, Corectura: **Luminița Georgescu**,
Supervisor site Internet: **Branislava Bocejski**, Department Publicitate: **Cătălin Trandafir, Mihaela Mirică**, Marketing Research: **Andreea Călin**,
Tel. Easy PC: **01 313 86 20**, Fax: **01 313 86 22**, Email: **easypc@vhr.ro**, Site EASY PC. **www.easypc.ro**
Adresa: **Str. C.A. Rosetti nr. 5, sector 1, București.**

TALON DE ABONAMENT

Doresc ..... abonamente la revista Easy PC începând de la nr. .....

☐ **3 luni** 102 000 lei ☐ **6 luni** 194 400 lei ☐ **12 luni** 367 200 lei

☐ **Da, doresc factură fiscală** **Cod fiscal:**

Numele..... Prenumele..... Telefon.....
Ocupația..... Compania.....
Adresa la care doriți să vă fie expediat abonamentul (abonamentele):
Localitatea..... Județul/Sect..... Cod poștal.....
Strada..... Nr..... Bloc..... Scara..... apart.....
Informații la tel. **01 224 39 28, 093 397 506**
(puteți comanda retroactiv numerele 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21,22 - la prețul de **18.000 lei**)

Prețul abonamentului pe **3 luni** s-a calculat cu o **reducere de 5%** pornind de la prețul de 18.000 lei/buc.
Prețul abonamentului pe **6 luni** s-a calculat cu o **reducere de 10%** pornind de la prețul de 18.000 lei/buc.
Prețul abonamentului pe **12 luni** s-a calculat cu o **reducere de 15%** pornind de la prețul de 18.000 lei/buc.
Modificările ulterioare ale prețului nu vor afecta abonamentele contractate.
Plata se face prin mandat la orice oficiu poștal, cont: 25 11 01 43 46 05, Banca București, filiala Cluj.

Câștigătorii premiilor WINDOWS 95 TUTORIAL din nr. 21:

Preda Oana-Cristina, Brașov, jud. Brașov, str. M. Eminescu 2
Atudosei Manuela, Iași, jud. Iași, str. Cronicar Mustea nr. 17
Maxim Corine, Lupeni, jud. Hunedoara, Aleea Plopilor
Cherecheș Adriana, Zalău, jud. Sălaj, str. Căprioarei nr. 4
Balaog Monica, Timișoara, jud. Timiș, str. Nepos nr. 17
Bejan Nicolae, Ciolpani, jud. Ilfov, UM 02599
Blendea Lucian, Sibiu, jud. Sibiu, str. M. Viteazu
Mocanu Elena, Piatra Neamț, jud. Neamț, str. Titu Maiorescu
Muscaliu Mircea, București, sect. 4, str. Covasna nr. 6
Palfi Anna-Maria, Moldovenești, jud. Cluj
Mihali Sorin, Lugoj, jud. Timiș, str. Ion Vidu nr. 39
Cosa Adrian, Sibiu, jud. Sibiu, str. Carpaților nr. 11
Georgescu Alexandru, Sinnicolau Mare, jud. Timiș, str. Republicii
Hudac Ioan, Arad, jud. Arad, str. Luncii nr. 5
Moga Mihail, Băleni-Sârbi, jud. Dâmbovița

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

18 000 LEI

bilunar

Easy PC

NUMĂRUL 24 DIN 52

COLECȚIE

EVRIKA!

Învățați să scrieți singuri programe pe computer

ECRANUL DE LÂNGĂ DUMNEAVOASTRĂ!

Creați-vă un screen saver personal

DOCTORUL CASEI

Sfaturi medicale de pe Internet

EasyPC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

în 52 de numere

Cuprins nr. 24

PROGRAMARE

Limbaje – Învățați să vorbiți în limba PC-ului 228
Principiile de bază ale limbajului Basic – Gândiți asemeni PC-ului 230
Transpunere pe hârtie – Asigurați-vă că totul este OK 232
Lucrul în Windows – Un program pentru Windows ce folosește Visual Basic 233
Pe Internet – Paginile de Internet sunt ușor de creat cu programul HTML 234
Programe Macro – Calea cea mai simplă către lucruri complexe 236

WINDOWS

JARGONUL INFORMATIC

EDUCAȚIE – SCHELETUL UMAN

CUM SĂ... PERSONALIZAȚI SCREEN SAVER-UL

INTERNET – SĂNĂTATE

REFERINȚE – MUZICĂ MODERNĂ

VNU-Hearst ROMANIA

Editat de **VNU-Hearst România SRL**, licență **VNU Business Publication London**. Tipărit la: **SC Infopress SA**. Distribuția: **Seso Hipparion SRL**. End Editor: **Elena Buleacră**, Layout: **Adrian Bejenaru**, Traducător: **Simona Șveica**, Consultant: **Adrian Aldea**, Corectura: **Luminița Georgescu**, Marketing Research: **Andreea Călin** Supervisor site Internet: **Branislava Becejski**, Departament Publicitate: **Cătălin Trandafir**, Tel. Easy PC: **01 313 86 20**, Fax: **01 313 86 22**, Email: **easypc@vhr.ro**, Site EASY PC: **www.easypc.ro** Adresa: **Str. C.A. Rosetti nr. 5, sector 1, București.**

ÎN NUMĂRUL VIITOR

- **OPTIMIZAȚI!**
  Știți deja din numărul 10 al revistei *Easy*PC că trebuie să păstrați o disciplină riguroasă de introducere a datelor pentru a folosi PC-ul la maxim.
- **WINDOWS**
  De vreme ce ați determinat computerul să cânte, puteți afla cum îi puteți folosi la maximum capacitățile de redare a sunetului.

Câștigătorii premiilor *Easy*PC - pachete RoDactilo:

1. **Hudac Ioan, loc. Arad, jud. Arad, str. Luncii nr. 5**
2. **Grigore Florina, loc. Pitești, jud. Argeș, str. Transilvaniei nr. 15**
3. **Mihăiescu Cătălin, loc. București, sect. 6, Aleea Poiana Cernei**
4. **Cibotaru Carmen, loc. Constanța, jud. Constanța, str. Mamaia**

Câștigătorii tricourilor *Easy*PC

1. **Bărbăteanu Valeria, loc. București, sect. 1, Calea Griviței**
2. **Bujoreanu Lucia-Mariana, loc. Constanța, jud. Constanța**
3. **Popovici Ileana-Diana, loc. Hunedoara, jud. Hunedoara**
4. **Demeter Jozsef, loc. Ulieș, jud. Harghita, str. Principală nr. 311**
5. **Bokor Elisabeta, loc. Sinnicolau Mare, jud. Timiș, str. Panselelor**
6. **Naghiu Paraschivo, loc. Arad, jud. Arad, str. Cicio-Pop nr.5**

Reducere de 15%

Se acordă cititorilor revistei *Easy*PC care doresc să achiziționeze produsul Windows 95 Tutorial (prezentat în nr. 14) destinat învățării sistemului de operare Windows în limba română.
Trimiteți acest cupon la:

AUTOCOM S.R.L.
OP 1, CP 261, 1900 Timișoara, menționând adresa dumneavoastră și nr. de telefon la care puteți fi contactați.

Utilizatorii ineficienți ai tastaturii nu pot beneficia de cea mai importantă caracteristică a PC-urilor, VITEZA de răspuns.

RoDactilo 2000

Singurul software care te ajută să uiți ce faci!

Acum într-o nouă înfățișare și cu multe îmbunătățiri: 2 metode de tastare, trei jocuri, două noi module (Ergonomia lucrului la PC și ABC-ul utilizatorului de PC). Disponibil upgrade.

SOFTWIN
SOFTWARE DEVELOPMENTS

Șos. F-ca. de Glucoză 5 • București 2
Tel:(01) 230 5026 • Fax: (01) 230 9471
E-mail: sales@softwin.ro • www.softwin.ro

Copyright © 2000 SOFTWIN • Design: Mihai Pancescu, Lucian Claudiu, Cosmin Ștefan

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

18 000 LEI

bilunar

Easy PC

NUMĂRUL 25 DIN 52
COLECȚIE

REGLAȚI!
Cum se poate obține mai mult de la computer

PRELUAȚI CONTROLUL
Autoperfecționarea cu ajutorul computerului

SĂ ȚINEM LEGĂTURA!
Cum se trimit fișiere prin e-mail

EasyPC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului în 52 de numere

Cuprins nr. 25

ÎMBUNĂTĂȚIRI

Ajustare – Aflați cum puteți să vă mențineți PC-ul în bună stare 238
Schimbați uleiul la motor! – Vechiul dumneavoastră PC nu e mort de tot! 240
Misterul butoanelor – Ce poate face butonul din dreapta al mouse-ului? 242
Proprietăți – Instruiți-vă computerul astfel încât să lucreze așa cum doriți! 243
Se poate mai bine! – Îmbogățiți-vă sistemul Windows cu Microsoft Outlook! 244
Gata cu defecțiunile! – Soluții simple pentru probleme obișnuite 246

WINDOWS

Un ghid simplu pentru înțelegerea programelor Windows

JARGONUL INFORMATIC

Ghidul de la A la Z pentru înțelegerea limbajului PC

EDUCAȚIE – FOI DE CALCUL

Computerul vă ajută să pătrundeți toate tainele matematicii!

CUM SĂ... TRIMITEM UN E-MAIL

Cum să valorificăm la maximum capacitatea de comunicare a computerului

INTERNET – ALIMENTAȚIA SĂNĂTOASĂ

Găsiți rețete delicioase și sănătoase pe Internet

REFERINȚE – AUTOPERFECȚIONAREA

Renunțați la fumat și nu uitați să vă verificați contul din bancă!

TALON DE ABONAMENT

Doresc ..... abonamente la revista *EasyPC* începând de la nr. .....

☐ 3 luni 102 600 lei ☐ 6 luni 194 400 lei ☐ 12 luni 367 200 lei

☐ Da, doresc factură fiscală Cod fiscal:

Numele.....Prenumele.....Telefon.....
Ocupația.....Compania.....
Adresa la care doriți să vă fie expediat abonamentul (abonamentele):
Localitatea.....Județul/Sect.....Cod poștal.....
Strada.....Nr.....Bloc.....Scara.....apart.....
Informații la tel. 01 224 39 28, 093 397 508
(puteți comanda retroactiv numerele 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21,22,23,24 - la prețul de 18.000 lei)

Prețul abonamentului pe **3 luni** s-a calculat cu o **reducere de 5%** pornind de la prețul de 18.000 lei/buc.

Prețul abonamentului pe **6 luni** s-a calculat cu o **reducere de 10%** pornind de la prețul de 18.000 lei/buc.

Prețul abonamentului pe **12 luni** s-a calculat cu o **reducere de 15%** pornind de la prețul de 18.000 lei/buc.

Modificările ulterioare ale prețului nu vor afecta abonamentele contractate.
Plata se face prin mandat la orice oficiu poștal, cont: 25 11 01 43 46 05, Banca București, filiala Cluj

ÎN NUMĂRUL VIITOR

- **CE URMEAZĂ?**
  Veți afla cum vă pot influența computerele viitorului viața de acasă sau de la serviciu pentru că vom vorbi despre tehnologii ale viitorului, cum ar fi realitatea virtuală sau recunoașterea vocii.
- **EDUCAȚIE**
  Educația computerizată prin intermediul enciclopediilor multimedia
- **CUM SĂ...**
  Cum se alcătuiește o poveste ilustrată.

Câștigătorii premiilor *EasyPC* – pachete Windows 95 Tutorial

1. Ciurdar Petru – Brașov, jud. Brașov, str. Codrul Cosminului 48, bl. 407C, ap. 8
2. Iliescu Constantin – Piatra Neamț, jud. Neamț, cod 5600, str. Cetatea Neamțului nr. 124
3. Târlungeanu Dan – Tulgheș, jud. Harghita, cod 4209, str. Centru nr. 417, bl. A, sc. 1, ap. 3
4. Bunduc Gheorghe – Pașcani, jud. Iași, cod 5720 str. Ștefan cel Mare nr. 3, bl. V10, sc. A, ap. 16
5. Voicu Silvia-Alina – Sibiu, jud. Sibiu, cod 2400, str. Vânătorilor nr. 5A
6. Rotaru Ion – Ploiești, jud. Prahova, cod 2000, str. Castor nr. 4, bl. G3, sc. A, ap. 36
7. Axinte Laurențiu – Onești, jud. Bacău, cod 5450, str. A.I. Cuza nr. 41, sc. A, ap. 10
8. Giurgiu Rodica – Timișoara, jud. Timiș, cod 1900, str. Huniade nr. 1
9. Martin Ion – Orăștie, jud. Hunedoara, cod 2600, str. Mureșului, bl. 6, sc. D, ap. 32
10. Biro Ștefan Alexandru – Arad, jud. Arad, cod 2900, str. Gh. Șincai nr. 12-14, ap. 4
11. Ștefănescu Alina – București, cod 78174, str. Sold. Răducanu Grigore nr. 21, ap. 2
12. Neagu Mihaela – Târgoviște, jud. Dâmbovița, cod 0200, str. Liniștei nr. 17
13. Oprescu Norica – Ploiești, jud. Prahova, cod 2000, intr. Căminelor nr. 1, bl. 278, sc. A, ap. 24
14. Penea Ioan – Tulcea, jud. Tulcea, cod 8800, str. Iuliu Maniu nr. 32, bl. 23, sc. D, ap. 14
15. Șeitan Liliana – București, sect. 2, str. Vatra Luminoasă nr. 26, bl. P7A, sc. A, ap. 22

VNU-Hearst ROMANIA

Editat de VNU-Hearst România SRL licență VNU Business Publication London
Tipărit la: SC Infopress SA
Distribuție: Seso Hipparion SRL

Redactor-șef: Elena Buleacră Layout: Adrian Bejenaru
Traducător: Simona Șveica, Emanuel Șandru
Consultant: Adrian Aldea Corectura: Luminița Georgescu
Marketing Research: Andreea Călin Suport site Internet: Branislava Becejski
Departament Publicitate: Cătălin Trandafir, Claudiu Popa
Tel. Easy PC: 01 313 86 20, Fax: 01 313 86 22, E-mail: easypc@vhr.ro
Site EASY PC: www.easypc.ro
Adresa: Str. P-ța Rosetti nr. 5, sector 1, București

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

18 000 LEI

bilunar

EasyPC

NUMĂRUL 26 DIN 52

COLECȚIE

ENCICLOPEDII MULTIMEDIA

Educația computerizată

CE URMEAZĂ?

O incursiune în viitorul informaticii

POVEȘTI

Cum se alcătuiește o poveste ilustrată

PREMII PENTRU NOII ABONAȚI

ABONAMENTE EasyPC 8 premii - pachete RoDactilo 2.000

Decupați talonul de pe verso și trimiteți-l (însoțit de dovada efectuării plății) la *EasyPC*, C.P. 254, O.P. 22, București, menționând pe plic pentru **ABONAMENT** Data limită: 19.04.2000

EasyPC

Ghidul întregii familii pentru folosirea computerului

în 52 de numere

Cuprins nr. 26

ÎN PERSPECTIVĂ

Revoluția digitală – Mai multe opțiuni, mai multă putere 248
Previziuni – Analiză asupra evoluției componentelor hardware 250
Programe superioare – Ce vor aduce programele de mâine? 252
Discuri dinamice – Aflați mai multe despre unitățile MO și DVD 254
Rețelele viitorului – Sunet, jocuri și imagini video pe Internet 256

WINDOWS

Ghidul pas cu pas pentru înțelegerea sistemului Windows

JARGONUL INFORMATIC

Ghidul de la A la Z pentru înțelegerea limbajului computerului

EDUCAȚIE – ATOTȘTIUTORII

Enciclopedii – modul de folosire

CUM SĂ... POVEȘTI NEMURITOARE

Cu un computer și un pic de imaginație puteți crea propriile povești.

INTERNET – CAI

Informații despre cai

REFERINȚE – AL DOILEA RĂZBOI MONDIAL

Conflictul final

ÎN NUMĂRUL VIITOR:

- **BIROUL DE ACASĂ**
  Crearea unui birou de lucru acasă. Vă furnizăm informații referitoare la dotarea lui, la plata asigurărilor și a impozitelor. În plus, aflați cum puteți lucra de acasă cu ajutorul computerului.
- **WINDOWS**
  Câteva trucuri pentru a simplifica metodele de lucru cu sistemul Windows.
- **INTERNET**
  Jazz. World Wide Web vă spune totul despre jazz.

Sperăm că în prima jumătate a colecției *Easy*PC ați găsit un ghid util care v-a ajutat să folosiți cât mai bine resursele computerului pe care-l aveți. Pentru aceia dintre dumneavoastră care doresc să-și îmbogățească și mai mult cunoștințele, lansăm acum partea a doua a revistei *Easy*PC.

În plus, vor exista mai multe proiecte familiale și educaționale legate de folosirea computerului, sfaturi despre folosirea sistemului Windows și ghiduri de introducere în cele mai noi programe de referință și în ceea ce se găsește pe Internet.

Reducere de 10%

Această reducere se acordă cititorilor revistei *Easy*PC care doresc să cumpere un pachet software RoDactilo 2.000 (vezi prezentarea din nr. 23).
Pentru a beneficia de această reducere, trimiteți acest cupon la adresa:

Softwin
CP 52, OP 93, sales@softwin.ro, fax: 01 230 94 71, menționând adresa dvs. completă și obligatoriu numărul de telefon la care puteți fi contactați.

Reducere de 15%

Se acordă cititorilor revistei *Easy*PC care doresc să achiziționeze produsul Windows 95 Tutorial (prezentat în nr. 14) destinat învățării sistemului de operare Windows în limba română.
Trimiteți acest cupon la:

AUTOCOM S.R.L.
OP 1, CP 261, 1900 Timișoara, menționând adresa dumneavoastră și nr. de telefon la care puteți fi contactați.

TALON DE ABONAMENT

Doresc ..... abonamente la revista *Easy*PC începând de la nr. .....

☐ **3 luni** 102 600 lei ☐ **6 luni** 194 400 lei ☐ **12 luni** 367 200 lei

☐ **Da, doresc factură fiscală** **Cod fiscal:**

Numele.....Prenumele.....Telefon.....
Ocupația.....Compania.....
Adresa la care doriți să vă fie expediat abonamentul (abonamentele):
Localitatea.....Județul/Sect.....Cod poștal.....
Strada.....Nr.....Bloc.....Scara.....apart.....
Informații la tel. 01 224 39 28, 093 397 508
(puteți comanda retroactiv numerele 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21,22,23,24, 25 - la prețul de 18.000 lei)

Prețul abonamentului pe **3 luni** s-a calculat cu o **reducere de 5%** pornind de la prețul de 18.000 lei/buc.

Prețul abonamentului pe **6 luni** s-a calculat cu o **reducere de 10%** pornind de la prețul de 18.000 lei/buc.

Prețul abonamentului pe **12 luni** s-a calculat cu o **reducere de 15%** pornind de la prețul de 18.000 lei/buc.

Modificările ulterioare ale prețului nu vor afecta abonamentele contractate.
Plata se face prin mandat la orice oficiu poștal, cont: 25 11 01 43 46 05, Banca București, filiala Cluj.

VNU-Hearst ROMANIA

Editat de **VNU-Hearst România SR**
Licențiă **VNU Business Publication London**
Tipărit la: **SC Infopress SA**
Distribuția: **Seso Hipparion SRL**

Redactor-șef: **Elena Buleacră** Layout: **Adrian Bejenaru**
Traducător: **Simona Șveica, Emanuel Șandru**
Consultant: **Adrian Aldea** Corectura: **Luminița Georgescu**
Marketing Research: **Andreea Călin** Supervisor site Internet: **Branislava Becejs**
Departament Publicitate: **Cătălin Trandafir, Claudiu Popa**
Tel. Easy PC: **01 313 86 20**, Fax: **01 313 86 22**, E-mail: **easypc@vhr.ro**
Site EASY PC: **www.easypc.ro**